DEMOI NA CD-U Crusaders of Might and Magic • Final Fantasy VIII • Interstate '82 • Renegade Racers • Shanghai: Second Dynasty • Swedish Touring Car Championship • Test Drive 6 • Test Drive Off-Road 3 • Command & Conquer: Tiberian Sun

HACKER

BROJ 57 SIJEČANJ 2000. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Najavljujemo

Baldur's Gate II: Shadows of Amn
Big Bang
Die Hard Trilogy 2
Dreamland
Evolva
Experience 3D
Final Fantasy: The Movie
Freelancer
Ground Control

Black&White

Velika najava najbolje igre 2000.

Heavy Metal: FAKK 2
NFS Porsche
Project C
Rune
Soldier of Fortune
Summoner
Ultima Online: Renessaince

ISSUE 57 JANUARY 2000



28 DEN, 900 SIT, 8 KM

Recenzije

Battlezone 2 • Abomination • Urban Chaos • LeMans 24 Hours • Killer Loop • JANE's F/A-18 • NFL Blitz 2000 • Earthworm Jim 3D • Atlantis 2 • Y2K: The Game • F/A-18E Super Hornet • Jetboat Superchamps • Speed Demons

POGLED U BUDUĆNOST

PENTAGRAM ECOM

COMPUTERS



USRobotics

KREDIT



MJESECA

TOSHIBA



PENTIUM II 366 CELERON A PPGA

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 366 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIV
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
4548,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 512,00 KN+PDV

PENTIUM II 400 CELERON A PPGA

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 400 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIVE
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
4631,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 521,00 KN+PDV





YAMAHA

CREATIVE
CREATIVE LABS

Access
Storage
Capture
Display
PHILIPS

NOVO - WWW.PENTAGRAM-ECOM.HR

DOPLATA :

32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 299 Kn + PDV
14" PHILIPS 104 E NA 15" PHILIPS 105S - 329 Kn + PDV
FAX/MODEM INTERNI MOTOROLA ČIP V90 - 199 Kn + PDV



PENTIUM II 466 CELERON A PPGA

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 466 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIVE
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
4874,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 548,00 KN+PDV



PENTIUM III 450

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU PENTIUM III INTEL 450+COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIVE
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
6329,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 712,00 KN+PDV





EPSON

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245

Najavljujemo veliku
Philipsa, Issa Film i V





DOBITNICI MATRIX DVD-A IZ NAGRADNE IGRE U PROŠLOM BROJU HACKERA



Lidija Uzelac /Zagreb/
Denis Learić /Zadar/
Matija Kastov /Zagreb/
Marin Litvić /Čakovec/
Aleksandra Berić /Koprivnica/
Marijana Vlašić /Zagreb/
Igor Pokorni /Virovitica/
Nino Šetušić /Varaždin/
Ana Karalić /Hrvatska Kostajnica/
Stanko Peharda /Maruševec/

Ne propustite idući broj Hackera!

Philips i Issa Film i Video Vas nagrađuju s najnovijim modelom DVD playera i pregršt odličnih filmova u velikoj Hackerovoj nagradnoj igri.

nagradnu igru
Videa i Hackera

VIP i Hacker su vam poklonili

5 VIP.me kompleta ALCATEL EASY koji sadržavaju:

1. GSM telefon ALCATEL One Touch EASY HF
2. Punjač baterije
3. SIM karticu
4. VIP.me bon vrijednosti 100 kn





sretni dobitnici su:

Tea Pavković Duga Resa
Zrinka Kalafatić Samobor
Jasmina Fajković Zagreb
Zdravko Rakijašić Zagreb
Nevenka Jelenčić Zagreb





SIJEČANJ 2000. BROJ 57

HACKER

JANUARY 2000. ISSUE 57

RUBRIKE

NAJAVE



RECENZIJE



POPIS OGLAŠIVAČA



Pozdrav svima!

Čitatelji Hackera su se prošle godine našli u privilegiranom položaju s obzirom da je Janus Press izbacio trinaest Hackera tijekom 1999. Taj trend nastavljamo i u ovoj, a naša redakcija pomno analizira komentare na naše posebno božično izdanje s Hornyjem na naslovnici koje je, po svim indicijama, bilo izvrsno primljeno (barem Horny nije imao nikakvih primjedbi).

Početak godine nas je uhvatio usred promjena, a što se tiče situacije u industriji igara - sve po starom. Znači, možemo očekivati manjak kvalitetnih naslova do Uskrsa s obzirom da su proizvođači igara izbacili sve bitne naslove za Božić pa se oskudijeva kvalitetnijim softverom. Ipak, neki su se počeli buditi, a najveći i u takvim situacijama imaju adute u rukavu pa u ovom broju možete pročitati recenziju Activisionovog Battlezonea 2, a Electronic Arts za veljaču i ožujak sprema F1 2000 i odličan Black & White čiji ekskluzivni prikaz možete čitati u ovom broju.

Kako bi kompnezirali manjak dobrih naslova, odlučili smo pojačati blok Novosti vijestima, tračevima i većim brojem naslova najavljenih za 2000., zbog čega smo malo i redizajnirali cijelu sekciju Novosti i časopisu udahnuli tračak svježine.

Na kraju, HackCD u ovom broju nudi uistinu dobar odabir demoa od kojih izdvajamo epski Final Fantasy 8, po čijem se predlošku sprema i film - više o tome čitajte u ovom broju iz pera Mislava Mataije. Do čitanja.

Kristijan Žibreg
urednik

DOBITNICI NAGRADA IZ PROŠLOG BROJA

Dallas Records Tina Turner CD Luka Stanic [Rijeka], Zdravko Mamic [Gradište] Gibonni CD Željko Matušin [Đurđevac], Tomislav Kelkovic [Zagreb] Joe Cocker kazeta Milan Stilinovic [Gospic], Damir Rožman [Karlovac] T-shirt Nataša Kovač [Split], Igor Pokorni [Virovitica]

Activision Indiana Jones Zlatko Prekl [Osijek] Volan Ivica Budanec [Zagreb]

Nova Logic Delta Force Krešimir Gažo [Slavonski Brod]

Sljedeći broj Hackera potražite kod svih prodavača novina 21. veljače 2000.

HACKER **JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA** IZLAZI MJESEČNO **IZDAVAČ** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/I / 10 000 Zagreb / Tel: ++385 (0)1 3843 600, 3843 772 / Fax: ++385 (0)1 3843 599 / http://hacker.janus.hr / hacker@janus.hr **DIREKTOR** Senka Kušer [senka.kuser@janus.hr] **TEHNIČKI UREDNIK** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **DIREKTOR MARKETINGA** Krešimir Mijić [kresimir.mijic@janus.hr] **GLAVNI UREDNIK** Kristijan Žibreg [chris@janus.hr] **OGLAŠAVANJE** Ines Pancer [marketing@janus.hr] **PRETPLATE** Marijana Jurič [prodaja@janus.hr] **GRAFIČKI UREDNIK** Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] **PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK** Željka Mokos / Tomislav Majcenić / Marijan Baćac / Darko Poslek / [dtp@janus.hr] **UREĐIVAČKI KOLEGIJ** Damir Đurović [NOVOSTI] Patrik Pencinger [HARDWARE] Denis Kovačić [HELPLINE] Goran Račić [INTERNET] **SURADNICI** Alan Graf / Berislav Jozić / Damir Rukavina / Goran Račić / Goran Stančić / Igor Duić / Karlo Kolar / Krešimir Lauš / Kristina Jeren / Mario Bošnjak / Mislav Mataija / Tihomir Jauk / Vedran Januš **LEKTORICA** Ankica Đerek **REKLAMACIJE I UPITI** Radnim danom od 10 do 14 h **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **UGOVORNA AGENCIJA ZA KONZALTING** INTERMEDIA consulting & management, Petrinjska 11/IV, tel: 431 761, fax: 435 179 [intermedia@zg.tel.hr] **IZRADA FILMOVA** Janus Studio **TISAK** VJESNIK D.D. Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb
ISSN 1330-7126

janus press

PISMA ČITATELJA



Nova godina i blagdansko raspoloženje su iza nas, napravili smo što smo trebali, i evo nas polako u kolotečini. Što se događa u ovom učmalom razdoblju za interakitvnu zabavu i o čemu razmišljaju naši čitatelji?

PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

PISMO MJESECA

MIRTA MEGLAJ IZ ZAGREBA JE NOVA LARA CROFT

Dragi HACKEROVCI i PSX-ovci!
"Tata,'ajmo igrat novu LARU CROFT!", povik je moje 3 i pol godine stare kćeri, a ujedno i povod ovom pismu.
Obitelj smo koja ima tu sreću (?) da je otac obitelji poslovno i privatno okupiran kompjutorima, pa smo konstantno okruženi svom tom tehnikom. Zato nije nikakvo čudo da se u našem domu čitaju gotovo svi informatički časopisi, među kojima prednjače HACKER i PSX. Rado ih listaju i klinci (Vjeko-5 g. i Mirta-3,5 g.) pa smo PSX morali nositi i na more. Vjeko je već više od 2 godine vjeran igrač utrka (NFS 1234, TOCA, Red Line Racer..., te Re-Volt na PSX-u) koje rađe igra na PC-u zbog grafike. Trenutačno mu je glavna briga kad će i on moći instalirati... Tako Mirti ostaje igranje na PSX-u.
Vratimo se na Mirtu i Laru. Tomb Raider je najomiljenija igra u našem domu i svaki se nastavak s nestrpljenjem očekuje... pa, dok je u kuhinji brdo neopranog suđa od nedjeljnog ručka, obitelj je pred ekranom: tata igra, mama pomaže zapažanjem i znanjem engleskog, a djeca "navijaju". Ideja za sliku je stara više od godinu dana, kad je Mirta zatakla o pas svoj i bratov "colt" i došla pred tatu koji je igrao TR 3: "Gle kakve pištoljčine imam, ko Lara Croft!" Valjda je i R progovorila u nastojanju da izgovori ime popularne junakinje.
U najnovijem nastavku igre tvorci nas upoznaju sa 16-godišnjom Larom, a ovo je naš prijedlog za Laru 3-godišnjakinju. Vama jedino ostaje spoznaja da je ova (naša) Lara bila čak i u vašoj redakciji ljetos (i piškila).
Sve najbolje želi vam obitelj Meglaj.



IME
Mirta
PREZIME
Meglaj
DATUM ROĐENJA
14.03.1996.
HOROSKOPSKI ZNAK
Riba
MJESTO ROĐENJA
Zagreb
ZANIMANJE
«Vrtićarka»
OMILJENA HRANA
»Bananko»
OMILJENO PIĆE
Vruća čokolada sa šlagom
HOBI
PSX igre, puzzle,lego
OMILJENE IGRICE
Spyro, Hercules, Hugo
OMILJENI FILM
«Kralj lavova» (Disney)

Zaboravite Anđu Marić - Mirta Meglaj je nova hrvatska Lara Croft





Obitelj Meglaj, u kojoj svi vole kompjutorske igre, zaslužuje Hackerovu majicu te igre Swing i Mayday za simpatično pismo koje su nam poslali. Nadamo se da će nas se njihova mala kćerkica sjetiti jednom kad se otisne u vode showbusinessa.

STRIP S LAROM

P Pozdrav najboljem časopisu na cijelom svijetu. Sviđa mi se vaš strip, posebno onaj iz prošlog broja. Biste li mogli uvesti neki strip s Larom Croft u glavnoj ulozi?

Crnjak Romana, Velika Gorica

O **Naravno da bi. Tvoja nam se ideja učinila odličnom pa smo je izložili našem crtaču Goranu Stančiću koji je teškom mukom pristao napraviti odmak od Male škole računala. Osim toga, jedva smo ga namolili da u božićnom broju napravi iznimku sa stripom o Hornyju. Bilo kako bilo, u ovom broju možeš pročitati traženi strip, a mi trenutačno Gorana pokušavamo nagovoriti da odustane od Male škole računala i da u svakom broju u stripu iskarikira lik ili situaciju iz neke igre u trendu.**
Strip o Hornyju i o Lari, u ovom broju, je pozitivan odmak od Male škole računala. Hoćemo li nastaviti u istom trendu ovisi samo o tome hoće li naš tamničar Horned Reaper biti dovoljno zastrašujući prilikom uvjeravanja našeg crtača Gorana.





ISPRAVKA 1

P Ovo pismo pišem jer vas želim ispraviti u velikoj pogrešci kad ste u božićnom broju (56) napisali da šifra COINAGE daje 100 zlata, a zapravo daje 1000 zlata u igri Age of Empires: The Rise of Rome.

Nikolina Pajić iz Pule

O **Oko sokolovo! Hvala na ispravci.**

ISPRAVKA 2

P Ćao Hackeru!
Ja Vas neću hvaliti, nego ću prijeći na glavno,a to je da ste u broju 56 (prošlom) napravili nekoliko grešaka u rubrici «hardware» na stranici 105. Prvaj je da ste za «Soundblaster 512» napisali da za cijenu treba nazvati, a da je za članove Hacker kluba cijena 620 kn (92 kune jeftinije), no tako možemo doći i do konačne cijene (712 kn), zar ne? Druga je greška na istoj toj stranici samo za «DEXXA Steering Wheel», gdje ste napisali da je cijena 390 kn, a za članove kluba 520 kn (92 kune jeftinije), što nema nikakvog smisla.

Tomislav Maroši, Đakovo

O **Cijena Dexxa volana je 690 kn, a greškom je napisana cijena za članove Hacker Cluba. Naime, tvrtka Kim computers trenutačno ne odobrava popust za članove Hacker Cluba tako da ta cijena uopće nema smisla. Što se tiče Soundblastera, ispravno si primjetio da se uz malo elementarne matematike može doći do prodajne cijene proizvoda. Ispričavamo se zbog grešaka koje su se potkrale.**

PETARDOM U WC

P Drago uredništvo Hackera.
Nadam se da ćete nakon što pročitate ovo pismo ispraviti nepravdu mojih roditelja. Na dočeku nove dvijetisućite godine bili smo u restoranu pod imenom «Stara Virovitica». Dok su svi pričali o nečemu, ja sam sjedio i razmišljao. U mojim mislima bila je igra Radio Control Races za koju sam konačno uspio nabaviti novac. Maštao sam kako je igram, kadli me odjednom iz svijeta mašte probudio moj prijatelj Marin (on je krivac zato što pišem ovo pismo). Imao je, kako je on rekao, izvrsnu zamisao. Htio je da bacimo petardu u WC školjku. U tom trenutku ta mi se zamisao jako svidjela, pa smo Marin i ja sa još dvojicom prijatelja, Tinom i Petrom, otišli na WC. Bacili smo petardu u školjku i izašli van, a kad je petarda pukla, vratili smo se natrag i ugledali razbijenu školjku i vodu koja je prskala na sve strane. Pobjegli smo glavom bez obzira. Kad su idući dan moji, Marinovi, Tinovi i Petrovi roditelji saznali za to, sami smo morali platiti školjku i- dakako- ja sam ostao bez novca za igricu pa bih vas molio da mi je vi darujete.

Bruno Ribarić iz Virovitice

O **Dobar pokušaj. Pozdrav Tini, Petru, Marinu i ostatku 8c.**

RAKOVAC

Kad će već jednom Dario Rakovac odslužiti vojni rok? Je li uopće istina da je u vojsci?

Ivan iz Splita

Zbog sve većeg broja ovakvih pisama, uzeli smo fotoaparat i uputili se u vojarnu u kojoj Dario «guli» svoj vojni rok. Kad već ne vjerujete nama, pogledajte slike i sami se uvjerite.



Hackerov residentni Star Wars i Star Trek fanatik negdje u brdima Bilogore na tajnom zadatku...



...i na grupnoj slici s braćom po oružju

Hvala vam što ste u božićnom izdanju ubacili nekoliko stranica o Star Treku.

Dražen iz Zaboka

EKSKLUZIVNO! HACKER CLUB

Marko Kosijer, jedan od čitatelja Hackera i promoćurna mlada glava, je uspio shvatiti pravu tajnu koja se krije iza organizacije koja se naziva Hacker Club. Naime, suprotno vjerovanju da je Hacker Club zapravo klub hackerovih pretplatnika koji im pomoću članske kartice omogućuje kupnju hardvera i softera s popustom, Marko je dokučio koga ta organizacija zapravo okuplja i s kakvim namjerama. U redakciji nas je osupnula nova istina kao i činjenica da u redovima Hacker Cluba ima i, ovo je vrlo teško izreći, nekih članova naše redakcije. Nakon ovog skandala ostaje za vidjeti što će se dogoditi s Hacker Clubom, a još je uvijek nejasno što će se dogoditi s članovima redakcije koji su svojim članstvom u ovoj organizaciji kompromitirali ugled ovog časopisa.

HACKER CLUB (Odobrenje državnog odjela za zdravstvo)

Član *Damir Rukavina*
Bolnica Theme Hospitail
Doktor dipl.ing. i dr. VRAAAG 666 (Sotona)
Stanište Vrapče-Jankomir-Majstora Radonje (četvrta razina ispod zemlje)
Bolest "Nije-mi-niš'" (mozak i živci)
TRETMAN:
7h buđenje (elektrošokovima)
8h infuzija
9h injekcija
11h psihić i njegove sličice
12h gledanje "Beavisa and Buttheada u Americi"
13h dvije žlice graška+vitamin C i penicilin
15h injekcija (konjska)
18h čišćenje zahoda
19h mučenje u MIB-ovom stožeru zbog posljednjeg članka u Hackeru, opisivanja igre: "The X-files"
20h pravo na zahod i čitanje Playboya
21h čokolino i gledanje Huga, a potom gledanje filma: "Žena vampir" (djelomično uzročnika bolesti)
23h prelaženje igrica: "Prehistorik" i "RESPECT INC.", ocjena 5%
01h uspavljivanje (čekićem o glavu)

P.S. Draga Ankice, završi li ovo pismo u Recycle binu, doći ću vam po noći oko 24h i, dok marljivo budete razvrstavali pisma, zagurati vas u Recycle bin i na kutiji napisati "hrana". Zatim ću to poslati Hornyju, a onda znate što vas čeka. Nadam se da se Rukavina nije naljutio na ovo jer ne bih htio da mi dođe u "sitne" sate do kreveta sa "sjekiricom". (Puno pozdrava svim recenzentima i Ankici)

Marko Kosijer iz Karlovca

PRVI HACKER

P Poštovano uredništvo.
Vjeran sam čitatelj Hackera od 2. broja i dičim se kolekcijom vaših časopisa. Međutim fale mi 1. i 2. broj pa vas molim (pretty please with sugar on top) da mi ih pošaljete bez obzira na cijenu (u granicama zdravog razuma). Nemojte samo reći da ih nemate jer ih već tražim par godina. Vi ste mi zadnja nada.

Goran iz Zagreba

O **Prvi broj Hackera. Auuuu, kad je to bilo... Nažalost, redakcija ima samo 2 (dva) primjerka prvih sedam brojeva Hackera i to isključivo za potrebe naše arhive. Žao nam je što ti ne možemo pomoći, no možda ti se javi neki čitatelj koji je voljan «dorati se»???**

DVD FILMOVI

Da li da si kupim Quake 3 ili Unreal Tournament?
Ako možete napisati ime i adresu neke videoteke koja iznajmljuje DVD filmove i ima dobar izbor.

Pero Vinceković, Zgb

Naša bi preporuka bila: oboje, no poznato je iz broja 56 da smo Quakeu 3 ipak dali 1% veću ocjenu. Što se DVD filmova tiče, njih ima svaka bolje opremljena videoteka, s tim da nećeš pogriješiti ako navratiš u «Pauk» ili «Jurrasic video».





Sve više naših čitatelja počinje razmišljati o DVD tehnologiji i DVD filmovima

 Krešimir Lauš

Strategija, al' kakva! Švedska akcijska, naravno!

GROUND CONTROL



Je l' tako da vam ne moram govoriti kako je ovo nešto najljepše što ste ikad vidjeli u jednom RTS-u!?

PROIZVOĐAČ	Massive Entertainment
IZDAVAČ	Sierra
ŽANR	RTS
IZLAZI	Prvi kvartal 2000.

HULAHOPKE

Jedan od igraćih žanrova koji zasigurno neće nikad izumrijeti su strategije u stvarnom vremenu. Zašto? Možda stoga što su te igre oduvijek bile prilagodljive i rastezljive poput hulahopki univerzalne veličine koje tako lijepo pristaju i definiraju žensku nogu. Drugi razlog leži u nama samima i našoj želji za vladanjem, kontrolom i dominacijom a ima li boljeg načina za iživljavanje tih potreba od jedne rasne i sočne strategije gdje pod vašim prstima leže sudbine cijelih vojski i naroda. Ne treba stoga nimalo čuditi što su se mnoge nepoznate i novonastale tvrtke običavale svijetu predstavljati upravo u RTS svjetlu (sjetimo se samo Cavedoga i njihovog TA) da bi nakon toga stekle globalnu slavu. Očito je da je upravo to na pameti bilo mladim i vrlo nadobudnim dečkima iz ne nam baš tako bliske Švedske, ekipe koja se okupila pod nazivnikom Massive Entertainemet kaneći promijeniti situaciju na igraćoj sceni i usput zaraditi koji gulden (ispravite me ako sam fulao valutu).

ZATROVANA ZEMLJA

Upravo tako, Massive će nam se uskoro pretstaviti sa svojim futurističnim RTS-om smještenim kojih 400-tinjak godina u budućnosti s već tipičnom postkataklizmičnofrakcijskom pričom. Naime, nakon što je čovječanstvo uspjelo u cijelosti zatrovati rodni nam planet, odlučilo se pronaći neke nove habitate u dubokom svemiru. No na put nisu krenuli kao jedinstvena sila nego podijeljeni na dvije političke strane, Crayven Korporaciju i Red Nove zore. Zasad još ne znamo koji su od njih dobrice a koji zloćkani no imajući na umu prijašnja iskustva s nekakvim redovima i kultistima, rekli bismo da su potonji djeca samoga vraga koju treba u ime sveg svetog satrti s lica kolonije! To ionako nije bitno jer u tridesetak misija, koliko ih se zasad najavljuje, možete voditi i jednu i drugu stranu... No da priča ne bi odmah nakon prve ispaljene rakete pala u drugi plan, Massivci su u nju ubacili i dašak izvanzemaljske misterije u obliku neobičnih artefakata koje ćete pronalaziti tijekom borbe. Usto, dečki nam obećavaju da će Alieni biti integralni dio priče koja će se konstantno razvijati uz brojne prevrate, mogućnosti sklapanja saveza i sve ostale čari koje karakteriziraju jednu dobru potku. Ako u ovom polju prestignu legendarnu atmosferu Red Alerta, svaka im čast... Što se tiče same igre, valja reći da u njoj neće biti ni







Ground Control će najvjerojatnije podržaviti i formacijsko pomicanje trupa





Upravljanje zasebnim trupama zasad ostaje upitno...



Izdavač nam je poslao krasne artworke koje vam jednostavno moramo pokazati.

rrunke resource managmenta, cijela e orijentirana na suštu akciju i coordinaciju trupa, što će, po utorima, zajamčiti jedinstvenu grivost i izbjeći možebitnu monotoniju i dosadna ponavljanja. Koliko e takav način funkcionirati u praksi, vidjet ćemo, jer je managmant oduvijek bio neizostavni element RTS-ova a ondje gdje ga nije bilo sjetimo se Mytha) situacija je bila rilično crna. Naime, iskreno se adamo da u borbama nećete oditi tek ograničeni broj trupa pa ad izginu -doviđenja, nego očekuemo nadogradnju barem u vidu ovremenih pojačanja...

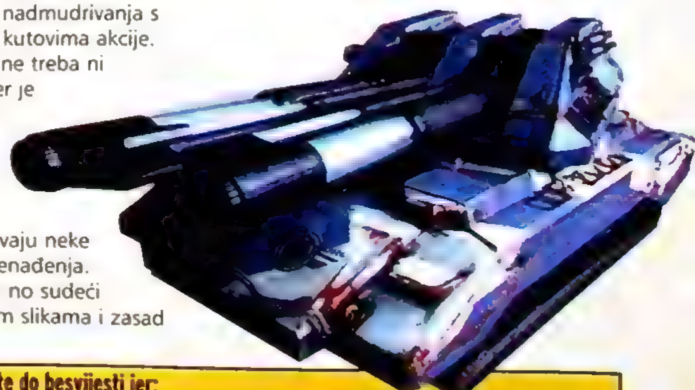
OKO KAMERE

to se tiče grafičke strane, sljedeća zjava nije tek floskula - ona je potuno revolucionarna i priča je za ebe! Naime, u Ground Controlu ćemo se po prvi put nauživati grafike kvalitete koja je dosad bila rezervirana tek za *ground braking* pucačine ili simulacije, a sve to u jednom čistom RTS okruženju! Zaboravite sad na Battlezone 2 jer on ionako ne spada pod čisti RTS žanr, više vuče akciji... Sad će pod vašom komandom biti desetine tenkova, hovercraftova, topova, letjelica i sveg ostalog čega se još Šveđani dosjete. Osim same vizualne perfekcije, sjevernjaci nam obećavaju i pristojan interface koji će je pratiti a najviše se diče interaktivnom kamerom koju možete rotirati, pomicati i zumirati po volji. Rezultati bi stoga trebali biti prilično impresivni jer će igrač kad zatreba bez pol muke moći voditi mnoštvo trupa iz ptičje perspektive, gdje će preglednost biti neupitna, da bi se kad zaželi mogao spustiti u samo srce akcije i rat promatrati iz perspektive običnog vojnika! Hoće li biti moguće upravljati pojedinim jedinicama posebno, još nam nije poznato... Usto, engine će na poseban način skalirati 3D objekte, tako da će se zumiranjem otkrivati sve više i više detalja, dok će se u nešto široj perspektivi objekti pojednostaviti ne bi li se dobilo na brzini i sačuvala igrivost. Ipak, moramo biti oprezni jer je otprije znano da su manevarbilne kamere ponekad načinile više štete nego koristi te su se mnogi igrači vratili onim igrama koje su sadržavale fiksni kut pogleda želeći se više orijentirali na samo igranje a manje na beskonačna nadmudrivanja s pogledima i kutovima akcije. Multyplayer ne treba ni spominjati jer je jasno da će biti podržan, a autori čak i na ovom planu obećavaju neke novosti i iznenađenja. Vidjet ćemo, no sudeći po priloženim slikama i zasad dostupnim informacijama, sve djeluje u najboljem redu pa bi čak možda mogli i povjerovati autorima kad kažu *"Massive entertainement je posvećen izradi odličnih igara a Ground Control će biti prvi primjer onoga što možemo postići u namjeri postizanja tog cilja."*

UKRATKO O Massive Entertainment



Otkako su osnovali svoju tvrtku 1997., rade ponajprije na Ground Controlu. Broje više od dvadesetak članova, a da su još uvijek mladi i nadobudni, najbolje govori činjenica da su proizašli iz skupine apsolvenata s Ronneby sveučilišta u Švedskoj (logično, mamice im Švedanske!). Trenutačno su najbrojnija skupina PC developera u Švedskoj a informaciju vole li pogledati pokoji švedski akcijski, ni uz sav naš trud, nismo mogli dobiti



Taktizirat ćete do besvijesti jer:

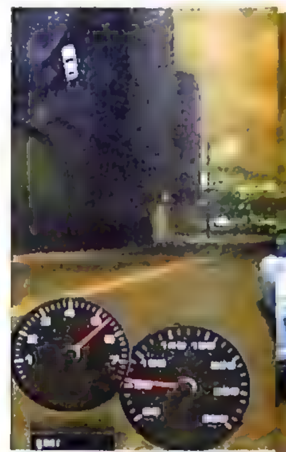
- **zbog savršene grafike nećete vjerovati da igrate jedan "običan" RTS**
- **ćete akcijom upravljati iz satelitske ili "u-srcu-akcije" perspektive**
- **jer ja tako kažem!**

Need For Speed se vraća!!!

NFS PORSCHE



Iako su ove slike iz vrlo rane beta inačice, već sada obećavaju...



PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
ŽANR	Simulacija vožnje
IZLAZI	koncem ožujka 2000.

POVRATAK U PROŠLOST

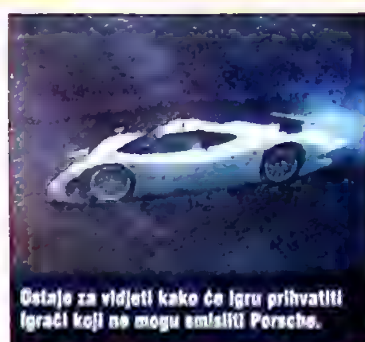
Tri čarobne riječi koje ljubiteljima vozačkih simulacija podižu razinu adrenalina u krvi – Need For Speed. Dosad je izašao u 5 različitih inačica, nijednom ne razočaravši. Zato upućenima i nije čudno što je Internet zajednica zaljubljenika u brzinu podigla takvu galamu. Dan prije zaključenja broja saznali smo radosnu vijest. Koncem ožujka izlazi sljedeća u nizu Need For Speed igara - NFS Porsche. Iz imena je sve jasno. Voze se Porschei, i samo Porschei. Ako slučajno spadate u onaj postotak automobilskih zaljubljenika koji ne vole 911, 959, Boxtera i ostale, ne morate biti tužni - ove će godine, osim NFS Porsche, svjetlo dana ugledati još dvije Need For Speed igre!

Umjesto goleme garaže prepune najnovijih superauta, na što smo dosad bili navikli, Electronic Arts Canada odlučila se na malo drugačiji pristup. Ograničili su se na jednog proizvođača, i to upravo na Porsche. Osim što će biti vrhunska igra, NFS Porsche bit će najbolja retrospektiva 50-godišnje povijesti njemačkog proizvođača ovih superautomobila. Uz igru, korisnik dobiva i opširnu bazu podataka o Porscheovim modelima koja uključuje brojne slikovne i videozapise. EA ima ekskluzivnu licencu za korištenje Porscheovih automobila u igrama. Fokusirajući se na jednog proizvođača i surađujući s njim, proizvođačima igre uspjelo je iznimno vjerno prenijeti karakteristike Porscheovim modela u digitalni svijet računalnih igara. U igri će se naći gotovo svi dosad izašli modeli iz glava Porsheovih dizajnera. Najrazličitije izvedbe ultrapopularnog modela 911, 944, 959 pa čak i crna ovca, model 914 koji je, tvrde znalci, jedini Porscheov loš model. Više od 80 modela i varijacija određenih modela. Impresivno zar ne?

Igra je za ovo izdanje napravljena iz temelja. Cijeli je grafički i fizički podsustav obnovljen i načinjen tako da može podnijeti daleko veću kompleksnost igre negoli je bila ona u prijašnjim Need For Speedovima. Produkcija PC i PSX inačica igre bila je potpuno odvojena, tako da se PC inačica nije ni na koji način morala prilagođavati slabijem po kvaliteti Playstation hardveru. Jedno od najvećih poboljšanja je grananje staza. Na devet staza moći ćete izabrati alternativne ceste, često kraće ali teže za proći. Sve su one, osim triju posebnih, otvorenog tipa. Tj. nema više utrkivanja u krug, nego vozite po realnijoj pravoj cesti i dionicama koje se ne ponavljaju. Očekuje se daleko detaljnija grafika nego u prošlom NFS-u

ret u serijalu budući da nudi samo Porsche, ali zato sve modele kojih se možete prisjetiti”


Kokpit vozila vi trebao, navodno, biti potpuno 3D


Ostaje za vidjeti kako će igru prihvatiti igrači koji ne mogu smisliti Porsche.




Za razliku od prijašnjih igara iz NFS serijala, u NFS Porsche možete voziti samo Porsche, ali sve modele koji su dosad razvijeni. Moramo priznati, originalan zaokret u renomiranom serijalu.

mutrašnjost automobila će biti wedena u 3D grafici, sa svim onkretnim detaljima na kontrolcoj ploči (veće teksture, kontrolne mpice...) I vozač postaje mamičan. Naginje se u zavojima, dite mu ruku dok okreće upravlč i mijenja brzine. Bit će moguće mutar igre uključiti realno pomianje glave vozača (tj. "kamere" tti vašeg pogleda), što je posebno ektno u momentu kad prebacite zinu u hod unatrag, jer se i vaš ogled realno prebaci unatrag sliodeći kretnje stvarnog vozača. 3D odel automobila ima četiri "kontolne točke", što omogućava lhunsku kontrolu nad 3D modeim. To će se najbolje vidjeti na rotivničkim automobilima ili na eplayu" po savršenoj zaljeijenosti guma za podlogu aravno, ako pretjerate s brzinom u zavoju, glatko ćete izletjeti i oštetiti automobil, što će biti prikazano metamorfozom poligonalnog modela automobila te promjenom teksture automobila čineći oštećenje još realnijim. Grafički engine igre bit će koncipiran tako da bude sposoban iskoristiti i najjače računalo.

Osim poboljšanja u fizičkoj reprezentaciji modela automobila i audiovizualnom doživljaju igre, i sama koncepcija igranja dodatno je ugladena. Postoje dva načina igranja. Tzv. Factory mod pred vas stavlja najrazličitije misije koje valja završiti da biste napredovali. Očekuju vas najrazličitiji zadaci, od okretanja pod ručnom za 180 stupnjeva do bježanje od policije. Jedna će vas misija staviti čak za upravljač najnovijeg 996 modela koji morate bez ogrebotine dovesti važnom klijentu. Porsche Evolution mod je dugotrajni mod karijere. Stavlja vas u ulogu vlasnika Porschea kroz povijest. Započinjete u doba klasičnijih modela, a kako se utrkujete, prolazi vrijeme i na "tržištu" se pojavljuju sve noviji i napredniji ljepotani. Osim vaše vještine vožnje, za napredovanje ćete morati imati i menadžerskog duha. Naime, valja uspješno žonglirati različitim porsche modelima kroz povijest. Itekako ćete trebati paziti na svoje ljubimce jer će vas u protivnom troškovi održavanja baciti na koljena. Tako će, primjerice, nakon 30 godina čubljenja u garaži klasičnom ali ušćuvanom modelu cijena višestruko porasti. Osim spomenuta dva moda, tu je mnoštvo egzibicijskih načina vožnje namijenjenih jednokratnom kratkotrajnom igranju. (tzv. dnevni fiks NFS-a). Bit će također moguće i simultano multiplayer igranje preko Interneta za 4 igrača (možda i više). Jedva čekamo...

Gran Turismo 2 se može skriti!

O.K., možda imate više vrsta automobila nego u NFS, ali nemate - porsche. Naime, Electronic Arts uspio je ugrabiti ekskluzivna prava na sve prošle, trenutačne ili buduće Porscheove modele za korištenje u računalnim igrama.

UKRATKO O Electronic Arts



Electronic Arts je prema mnogima najveći i najutjecajniji proizvođač PC igara. Svoje najpopularnije igre, primjerice sportske simulacije, izdaje u anualnom ritmu. Sličnu frekvenciju izlaženja dosad je imao i Need For Speed serijal, no ove godine ritam se ubrzava. Iako su u mnogim žanrovima postigli gotovo monopolistički položaj, svakom novom serijom igara iznenade nas skokom u kvaliteti. U produkciju igara, pogotovo najpopularnijih zlatnih koka (Fifa, NBA, NFS), ulaže se mnogo novca, a ne štedi se ni kod otkupljivanja licenci.

Zbog NFS Porschea ćete poželjeti kupiti Force Feedback volan jer:

- je to nastavak Need For Speed serijala
- možete voziti najbolje automobile na svijetu - Porsche
- donosi mnoštvo novina u NFS svijet

Ulovite Saddama i ispecite ga na ražnju!

SOLDIER OF FORTUNE



Krv, krv i samo krv. Pogledajte te rane i obilje crvene tekućine!

PROIZVOĐAČ	Raven software
IZDAVAČ	Activision
ŽANR	FPS
IZLAZI	Prva polovica 2000.

NAJAMNICI

Volite li rat? Budite li se sa smiješkom na licu kad okusite miris "mladog" napalma rano ujutro? Spavate li s pištoljem pod jastukom? Sanjate li rat, živite za nj, udišete ga? Ako su vam odgovori na pitanja potvrdni, onda ste stopostotni homicidalni manijak kojem nije mjesto u društvenoj okolini, nego daleko iza dvostrukih rešetki zapečaćenih na malo duže vrijeme... S druge strane, možda ste čovjek kao i svaki drugi s prirodnim zanimanjem za sve što ima veze s oružjem, lijepim eksplozijama i masovnom destrukcijom sve dok se te stvari drže podalje od vas. Ako ste u toj kategoriji, vjerojatno ste čuli i za američki časopis Soldier of Fortune koji se bavi aktualnim svjetskim kriznim žarištima i upućuje manijake one gornje vrste gdje, kada i kako se boriti. Na pitanje zašto, odgovor je jednostavan - zbog love! To je časopis koji se profilirao i dalje od svog izvornog američkog tržišta, a licenca će uskoro doći i u naše sobe.

KRV NA ZIDOVIMA

Nemojte sad misliti da je netko uveo besplatnu pretplatu na navedeni časopis. Activision je otkupio sva prava za izradu igara po toj licenci, a kao prvu u nizu najavljuje nam akcijsku pucačinu iz prvog lica - Soldier of Fortune. Teško da su mogli izabrati bolji žanr za nešto ovakvo: kao što znate, FPS-i su vrlo, vrlo popularni i gotovo je sigurno da će noseći SOF oznaku postići velik uspjeh. SOF igra bit će utemeljena na nešto starijem, ali zato debelo prerađenom Quake 2 enginu koji će joj omogućiti da zablista u svom punom akcijskom sjaju. Kao što vidite, sličice izgledaju vrlo lijepo i primamljivo, što možemo zahvaliti brojnim GFX novotarijama koje su Ravenovci (razvojni tim) smjestili u igru. Neke od njih su detaljne, 32-bitne teksture (16,7 mil. boja) s visokom rezolucijom, a mnoge će biti podložne oštećenjima pa će tako zidovi biti išarani rupama od metaka i tragovima ekplozija. Teksture na samim likovima će, hvale se, imati čak 26 "krvarećih zona", što znači da će ranjavanja u različite dijelove tijela imati itekako različite grafičke efekte. Nama se posebno svidio detalj kad napucate tipa u ramena ili prsa, gledajući kako mu se krv slijeva niz tijelo, po nogama, sve do poda! Nije loš ni danas već standardan detalj krvavih mrlja po zidovima kao rezultat rasipanja

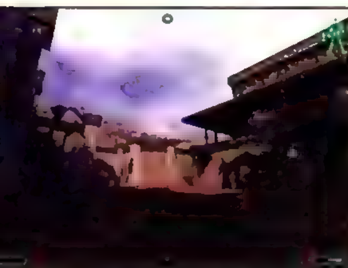
"Konačno: FPS igra čija je radnja smještena u neodoljivu i nasilnu sadašnjost"



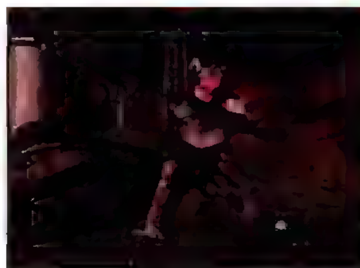
Efekti korištenja oružja su razrađeni do najsitnijih detalja, a sama su oružja odlično animirana. Posebno je efektno korištenje snajperskog nišana kad vaš lik podigne oružje i potpuno ga približi oku.



Ovdje se najbolje vidi kako su Ravenovci nadogradili Quake2 engine







...ećijeg mozga i sličnih fora. Da ne imali problema s cenzurom, ...utori će u igru implementirati i ...apredni sustav šifriranog smanjivanja krvavih detalja, što će, ...adamo se, barem malo umiriti ...orde nazovimoralista koji su ...emali broj puta imali prigovore na ...čne proizvode. Osim navedenog, ...ra će podržavati i dosta otvorenih ...ostora, precizne *motion captured* ...nimacije, dinamičnu rasvjetu i sve ...tale blagodati jednog modernog ...D "šutera". Zanimat će vas još i ...namična glazba koja će svoja ...*ešenda* rasporediti na prava mjes... i u pravo vrijeme kako bi dodat... podigla atmosferu i napetost

...ADAM VS SLOBO

...esno je da od oružja očekujemo ...imo najbolje, a po onome što ...mo mogli vidjeti - tako će i biti.

Posebno smo ostali impresionirani velikim snajperom koji se prilikom pucanja u odličnoj animaciji primakao oku radi lakšeg ciljanja. Takvi će detalji i odrediti kvalitetu igre kad konačno dođe, a nadamo se da neće manjkati ni misija za odigravanje i zadovoljavanje agresivnih nagona. Zasad je predviđeno 26 nivoa raspoređenih na 10 svjetskih žarišta, a ne bi bilo nikakvo čudo da se barem jedan od njih odvija i u našem bliskom susjedstvu. Evo što kaže Robert Kotick, šef Activisionovog izvršnog odbora: "SOF licenca omogućit će nam da približimo užitke FPS-a široj publici šireći žanr na sadašnja krizno-politička događanja." Znači, doviđenja, Sadame, laku noć, Slobodane!

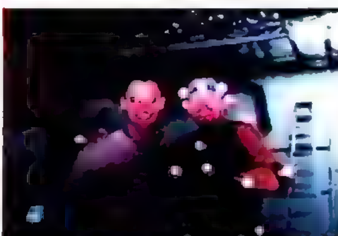


Nastavimo dalje u istom stilu i čujmo što ima za reći Brian Raffel, faca iz Ravena: "Realistična 3D okružja i scenariji će vjerno oslikati današnja krizna žarišta u kojima će igrač ubijati, trgati, rasipavati i spaljivati neprijatelje." Maštovit momak, nema što. No, sve su to marketinške izjave usmjerene rasplamsavanju vatre, a kako će sve u konačnici izgledati, odredit će mnoštvo čimbenika. Jedan će od njih sigurno biti i umjetna inteligencija te multyplayer koji će podržavati Deathmatch, Assasin, Arsenal i Capture the flag modove igre.. Ipak, po svemu dostupnom, a posebice što je SOF na nedavno održanom E3 sajmu pokupio i tri ugledne nagrade, čini se da će sve biti u redu i da će SOF postati ozbiljan konkurent u utrci za najbolji FPS 2000. O igri mišljenja ćemo idući put... Što se može kad je tako lijepa i okrugla brojka.

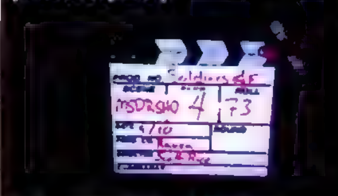
UKRATKO O Raven



O Ravenu je više-manje poznato sve. Gomila entuzijasta koji su svoj rad počeli na legendarnoj Amigi s odličnim Black Cript FRP-om. Rad nastavljaju na PC-u, a neke od najboljih trenutaka doživljavaju za stvaranja Heretic i Hexen igara u kojima do izražaja dolazi njihov talent za level design i sposobnost stvaranja odlične atmosfere. Zanimljivo je da su ovaj put u stvaranje igre krenuli uz pomoć pravog (sada u mirovini) plaćenika John F. Mullinsa koji im je svojim savjetima pomogao u razvoju igre. Naizgled dobroćudni i bezopasni čića sa sijedom bradicom započeo je svoju vojničku karijeru potkraj 2. svjetskog rata kao pripadnik Zelenih beretki. Nakon svjetskog sukoba bio je i u Vijetnamu, gdje je stekao daljnja iskustva. Po izlasku iz vojske služio je američkoj vladi kao plaćenik diljem svijeta. Prošao je kroz Južnu i Centralnu Ameriku, Irak, Istočnu Europu i Afriku. Napokon se malo smirio, skrasio i otvorio vlastitu tvrtku za razvoj i izradu streljiva. Međutim, shvatio je - nikako ne može bez ratnih 'divola' pa se nakraju 'spandao' i s Ravenovcima. Zbog njegova osobna iskustva, vjerujemo da će suradnja s mladim programerima sigurno donijeti odlične rezultate!



Čini se da su se Ravenovci dobro zabavljali u studiju za *hvatanje pokreta* ("motion capture")



Potrošit ćete novac na još jedan FPS

- zbog dobre grafike, gomile oružja i zanimljive priče
- zbog Soldier of Fortune licence
- zato jer u igri možete vidjeti Saddama Huseina

 Vedran Januš

"Pri stvaranju ove igre

Brada mi je do nogu, cijelih pola metra!

BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN



PROIZVOĐAČ	Bioware
IZDAVAČ	Interplay
ŽANR	RPG
IZLAZI	koncem 2000.

POSVEĆENO SVIM FRIKOVIMA S KOCKICAMA

Nitko me ne može uvjeriti da AD&D pošast nije pobrala svoje žrtve u Hrvatskoj. Vidio sam ih. Kretao sam se među ljuskama ljudi koji su, sjedeći na podu, ukočenim prstima vrtjeli kocke od četiri, šest, deset, dvanaest i *dvadeset* stranica. I pritom su mrmljali. I molili se mrkim bradatim bogovima. Sva sreća, rekoh, što računalima ne trebaju kockice. Onda je došao Baldur, prenio sve to na ekrane, a ja sam propao u zemlju. I frikovi su bili sretni.

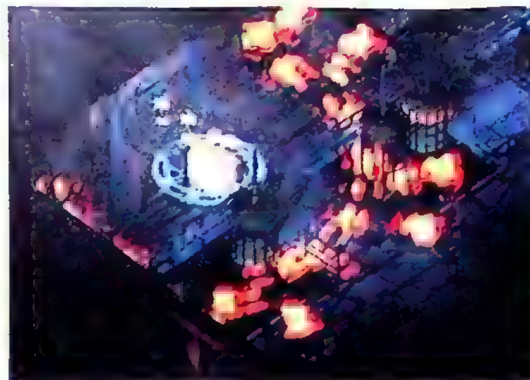
VEĆI, MRKI, BRADATIJI

Jeste li znali da je Baldur's Gate od početka zamišljen kao trilogija? Uz Matrix i StarWars Prequele, dobili smo još jedan serijal koji će nas još godinama držati uzbuđenima. Naravno, da bi se to obistinilo, serijal mora biti izniman, što je prvijenac Baldur trilogije svakako ostvario. U međuvremenu je dobio i svog brata po engineu, Planescape Torment, koji upravo žari i pali računalima redakcije. Baldur's Gate 2 vratit će vas u svijet Amn, a gradovi koje ćete moći pohoditi nalaze se nešto južnije od svijeta koji ste istraživali u prvom nastavku. Moći ćete posjetiti Athkatlu, glavni grad Amna, koji će između ostalog sadržavati i geto, te četvrt ispunjenu državnim službama. Osim toga, čeka vas i jedan podmorski grad, piratski otoci (pomorske bitke uključene), put na astralnu razinu (dignite glas, okultisti), posjeta paklu (dignite glas, sat .. to ipak ne), razgledavanje šumske civilizacije elfova, te upad u tajni Underdark naseljen crnim elfovima, poznatijim kao Drow.

Struktura igre ostaje ista, s mnogo poboljšanja od kojih dobar dio dolazi od igrača diljem svijeta koji su slanjem prijedloga pomagali Biowareu. Mnogo je praznog hoda uklonjeno iz dizajna, poboljšano je kretanje likova i multiplayer. Dodana je još jedna vrsta likova (half-ork) kao i cijela lista različitih podvrsta. Sami likovi sad će moći dostići strahovito visoke razine iskustva i postati nevjerojatno snažni. Ako poželite, moći ćete u BG2 prenijeti likove iz prvog dijela ili ekspanzije (Tales of the Sword



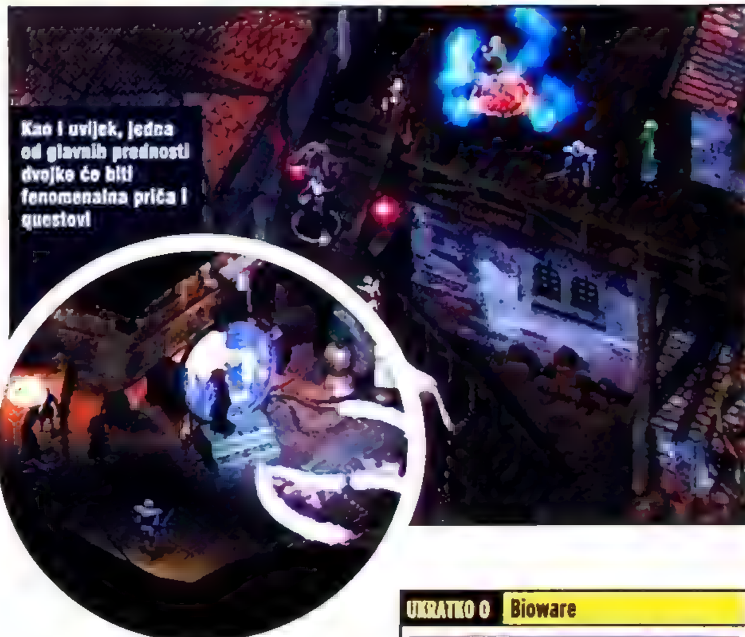
Trend 3D grafike, srećom, još uvijek nije zahvatio RPG igre. I bolje...



Navodno proizvođač ozbiljno razmišlja o ideji da igra ima više završetaka. Isto tako, tvrde da ovaj put uistinu možete igru privesti kraju kao negativac, što bi trebalo unijeti novu čar - zamislite se u ulozi ovog demona sa slike...



Grafički efekti u 16-bitnoj boji su znatno uznapredovali od prvog dijela.



Kao i uvijek, jedna od glavnih prednosti dvojke će biti fenomenalna priča i questovi

coast). Ako počnete iznova, vaš lik će imati 89 000 bodova iskustva, broj različitih čarolija povećan je na 300 (!!!), od kojih svaka ima svoju posebnu animaciju. Kako bi sve bilo još spektakularnije, dodana je i podrška za 3D kartice – koristit će se za neke 3D svjetlosne efekte, podržan je i softverski rendering.

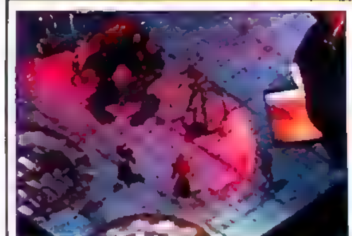
FINAL BALDUR'S FANTASY GATE

Da, službeno je. Final Fantasy je bio velik uzor pri stvaranju ove igre. To se ponajprije odnosi na likove i način na koji funkcioniraju. Za početak, u BG2 bit će uneseni i mnogi AD&D kitovi (npr. BladeSinger, Assassin) koji vašem liku daje mnogo specifičniju ulogu i karakter. No glavna sličnost s FF serijalom je – dubina. Navodno, svaki od 15 NPC-jeva koje ćete sresti u igri ima više dijaloga i skriptova nego svi likovi iz BG1 zajedno. Rezultat su likovi koji posjeduju vlastiti život koji teče usporedno i odvojeno od vašeg putovanja. Sami će likovi imati i bogate međusobne odnose koji će uključivati prepucavanja, svađe, ljubavne veze i još štošta. Isto tako, igraču će se omogućiti izbor između sila reda i kaosa prilikom prolaženja kroz igru. Ako ste u BG1 htjeli biti negativac, igru je polako postajalo nemoguće igrati. U BG2 to neće biti slučaj – ako želite, možete biti i gnjida. Navodno se razmišlja i o više različitih završetaka.

AD&D frikovi znaju da svaki lik, dosegnuvši devetu razinu, ima pravo na vlastiti dvorac. U Balduru je to podržano, i to na vrlo maštovit način. Vaš dvorac neće biti samo još jedna razglednica, nego mjesto koje ćete aktivno posjećivati tijekom igre. Ako ste čarobnjak, u njem ćete do samog kraja otkrivati nove mistične tajne. Ako ste svećenik, vaš dvorac će biti središte snažnog utjecaja vašeg boga. Bardovi će, s druge strane, u svom dvorcu trebati prirediti predstavu, a glavni će im problem biti privući sve feudalne dive da surađuju zajedno.

Što možemo reći? Nakon fenomenalnog prvog nastavka, obećavaju nam nešto još bolje. Audiovizualni spektakl koji će kvalitetom likova posramiti i omiljenu nam *Otimačicu* i *Esmeraldu*, Baldur's Gate 2 vraća se kako bi snažno i bez konkurencije obranio svoj RPG tron. Nazdravlje!

UKRATKO O Bioware



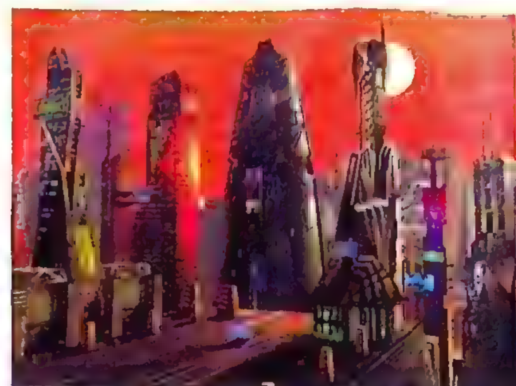
Bioware je kanadska tvrtka čiji su osnivači potekli iz prilično čudnog (za igre) okruženja - sa studija medicine. Pod paskom dr. Zeschuka i dr. Muzyke, tvrtka je izdala niz hitova: Shattered Steel, Baldur's Gate, Tales of the Sword Coast, a uskoro će doći i Neverwinter Nights i MDK2

Vratit ćete se Balduru parce'que (koji sam snob) jer:

- je to najrealističnija konverzija AD&D svjetova ikad
- će doživljaj biti veći i bolji od originala
- su zadržane sve bitne odrednice koje krase i Baldur's Gate

Svemir nikad nije izgledao ovako primamljivo

FREELANCER



Velik dio igre će se odvijati i u svemirskim bazama poput ovih gdje ćete se baviti uglavnom trgovinom







Prije izrade same igre mnogo je truda uloženo u izradu konceptualnih nacrta koji su dizajnerima poslužili kao predložak





PROIZVOĐAČ	Digital Anvil
IZDAVAČ	Microsoft
ŽANR	svemirska simulacija
IZLAZI	koncem 2000.

INTERGALAKSIJA

Nakon odlaska iz Origina, Chris Roberts se nije ulijenio. Mada smo sigurni da taj slavni dizajner igara nije nezadovoljan dosad postignutim uspjehom, ipak nije spavao na lovorikama Wing Commander serijala po kojem je najpoznatiji. Nakon loše prihvaćenog Wing Commandera 4 i sasvim nezanimljivog Wing Commander filma, okrenuo se onome što mu najbolje ide: proizvodnji epskih, monumentalnih igara. U tu kategoriju sasvim sigurno spada i Freelancer, igra koju možemo nazvati jedinim opravdanim nasljednikom legendarne Elite...

A LONG TIME FROM NOW, IN A GALAXY FAR, FAR AWAY...

Priča Freelancera se nastavlja izravno na priču drugog Digital Anvilovog projekta, Starlancera. Nakon prvog solarnog rata, Sunčev je sustav uništen i ljudi koloniziraju ostatak svemira. Teritorij poznatog svemira je podijeljen između četiriju ljudskih kuća (ovo pomalo podsjeća na Dune, zar ne?) koje se natječu za prevlast. Svemir se ubrzo iz pustog prostranstva pretvara u veliku autocestu: bezobzirni gusari krstare u potrazi za plijenom, plaćenici slijede trag novca, a velike kuće plasiraju svoje sljedbenike koji slijede naredbe pretpostavljenih. Trgovina, diplomacija i borba – sve su to elementi igre koja vas, dragi čitatelji, postavlja usred tog golemog, detaljnog i samostojećeg svijeta kao malenog čovjeka u potrazi za srećom, uspjehom i bogatstvom. Cijelu priču započinjete u velikoj svemirskoj luci kao *rookie*, neiskusan plaćenik House of Liberty. Posjedujete malenu letjelicu, ali velikih sposobnosti. Svemir je, kako se to lijepo kaže, vaša oštriga. Morat ćete se baviti trgovinom, čime ćete zaraditi dovoljno novaca za tehnološka unapređenja, popravke broda i- naravno- kupnju skuplje, moćnije letjelice. Trgovina će biti detaljno razrađena, tako da ćete na različitim planetima moći kupovati različitu vrijednu robu preprodajući je drugdje po povoljnijoj cijeni, a na odnose cijena će uvelike utjecati i drugi čimbenici, poput političke situacije. Kako smo već spomenuli, sve četiri kuće kuju svoje planove koji malo kad imaju veze s vašom malenkošću, tako da ćete morati biti posebno oprezni pri susretima sa suparnicima. Nakon nekog vremena, i druge će vam kuće, osim početne, nuditi različite misije koje ćete obavljati za novac. Moći ćete sami odabrati želite li vjerno poput psa slijediti jednu od njih ili ćete kao pravi plaćenik raditi isključivo za svoje

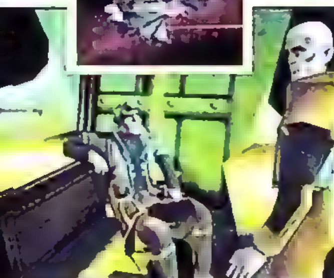




Proporcionalni odnosi velikih krstarica spram malih letjelica su predočeni s iznenađujućom realnošću







Borba će biti jednako važna kao i komunikacija s likovima



Iako je teško povjerovati, ove su slike nastale unutar enginea igre, nije riječ o prerenderiranim animacijama. Iako spektakularna, grafika će biti prilično zahtjevna: iako je demoigra prikazana na E3-u radila glatko na PIII 450, teško je reći kako će se ponašati na slabijim konfiguracijama. 3D ubrzivač neće biti nužan

UKRATKO O | Digital Anvil



Digital Anvil je [illegible] tvrtka nastala prije nekoliko godina nakon odlaska Chrisa Robertsa s dugogodišnjeg radnog mjesta u Originu. Smještena je u Austinu, Texas u zgradi potpuno različitoj od stereotipnog sjedišta high-tech industrije (vidi sliku), izgrađenoj 1884. U Americe je kuća te starosti pravi povijesni spomenik, dok je u jezgrama središnjoeuropskih gradova to zapravo prosječna starost. Inače, sam Digital Anvil još nije izdao nijednu igru, ali radi na nekolicini perspektivnih naslova koje će izdavati Microsoft: osim Freelancera, tu su još i relativno slični Starlancer, akcijska igra Loose Cannons i real-time strategija Conquest.

nterese. Svemir je golemo prostranstvo – ništa vas ne drži, ako želite, možete dugo i polako istraživati igru neovisno o tijeku radnje.

S MIŠEM U SVEMIR

Borba je također vrlo naglašen dio igre. Bilo da gusari napadaju vas ili i njih, bilo da ste u ulozi gusara, bilo da se borite protiv neke od suparničkih kuća, akcije neće nedostajati. Ono što je uistinu zanimljivo glede tog dijela igre je sučelje. Naime, ovdje vam neće trebati najnoviji high-tech singapurski vibrirajući joystick, igra je dizajnirana za kontroliranje samo mišem i tipkovnicom. Neobično, zar ne? Naime, upravljanje brodom je riješeno pomoću autopilota, takozvanog neuroneta. Ondje su zapisani svi kursovi kojima putujete, svi vaši manevri u borbi (s vremenom ćete ih skupiti uistinu pregršt) i sve ponuđene opcije u borbi. Mišem jednostavno odaberete oružje, manevar, kurs, te u point'n'click maniri pucate po neprijateljima. Komande na tipkovnici će vam služiti kao dodatne funkcije: primjerice, držeći Control, moći ćete slobodno upravljati letjelicom. Dakle, nije riječ o pretjerano realističnoj simulaciji – ali, kad smo već kod toga, sam pojam "simulacija svemirskog leta/borbe" je paradoksalan jer ne možete simulirati nešto što u tom obliku ne postoji. No, Freelancer je kompleksan po dubini i detaljnosti svijeta u kojem se odvija. S vremenom, kako se budete bogatili, moći ćete unapređivati svoj neuronet različitim poboljšanjima ili čak kupiti potpuno novi, pametniji. No, možda najveća zanimljivost Freelancera je njegov multiplayer, a pri tom ne mislimo na klasični deathmatch do osam igrača koji će biti uključen u igru. Naime, postojat će istoimena *massively multiplayer* igra koja će se prodavati posebno. Tisuće će igrača istodobno sudjelovati u tom svemiru koji će imati gotovo sve karakteristike singleplayer svijeta, tako će i ondje postojati četiri kuće kojima se igrači mogu slobodno pridružiti, trgovina, diplomacija itd. Dakle, sve ono što ste mogli činiti u singleplayeru, moći ćete i u multiplayeru: na Internetu će stalno egzistirati pravi, živući svijet u kojem će igrači slobodno komunicirati, riječima ili paljbom. Zanimljivo je da ćete moći čak preuzeti jednu od svemirskih baza i kontrolirati je. Ta bi multiplayer inačica igre mogla postati i većim hitom od singleplayer inačice, s obzirom na neviđenu popularnost *massively multiplayer* RPG-ova poput Everquesta, Ultime Online ili Asheron's Calla (barem u civiliziranim zemljama s Internet spajanjem po mjeri čovjeka – gdje ćemo do izlaska igre možda i mi spadati).

Poželjet ćete odletjeti u svemir jer:

- **je grafička ljepota igre spektakularna**
- **ovo nije igra koju ćete zaboraviti nakon jednog poslijepodneva**
- **Freelancer na jedinstven način spaja kompleksnost i otvorenost igračima**

Vedran Januš

EVOLVA

Kako postati pametan? Posišite mozak štrebera!



Kako dobiti mutanta – odaberite željeno karakteristike, *Voila!*, Britney Spears!

GeForce, najnovija nVidijina grafička mrcina, koristi Evolvu za demonstraciju svojih mogućnosti!

PROIZVOĐAČ	Computer Artworks
IZDAVAČ	Virgin
ŽANR	FPS-RTS
IZLAZI	Ljeto 2000.

MOTIVACIJA NAŠIH JUNAKA

Svaku večer, dok se lijeno meškoljite ispod tri deke i padate u slatki san, žderač svjetova putuje galaksijom i sve vam je bliži. Golemo biće spu, vrhunsko tehnološko dostignuće vaše civilizacije, četiri genolovca, ratnici-mutanti s posebnom sposobnošću: nakon što pobijede neprijatelja, u sebe mogu ugraditi njegov DNK i tako preuzeti njegova svojstva. Morbidno... ali i privlačno...

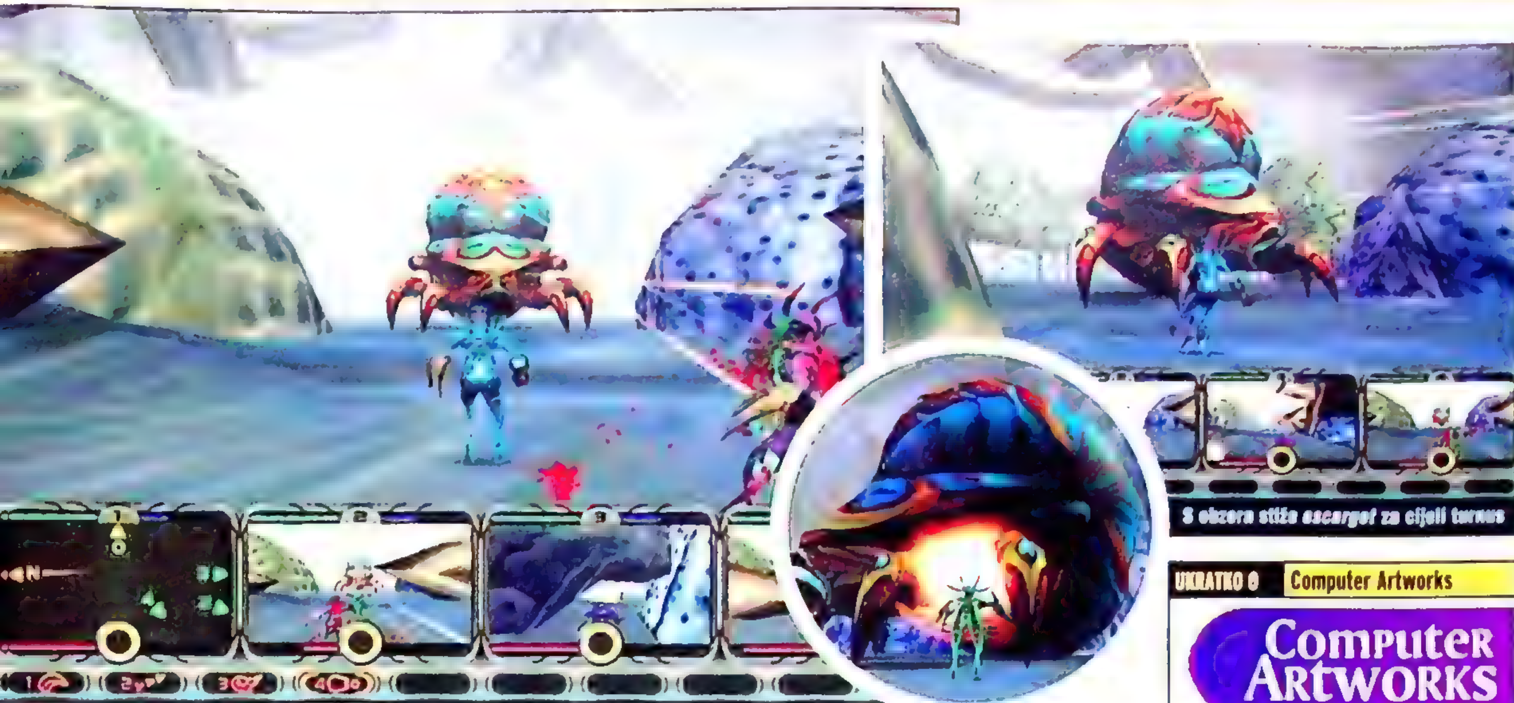
MUTANTI MUTANTIS

Svaki genolovac počinje s nekoliko osnovnih svojstava i oružja. Napredujući kroz igru, nailazite na sve veći broj različitih neprijatelja i svojstava koja od njih možete preuzeti. Prema programerima, broj mogućih kombinacija je oko milijardu i pol. Fiju! A mislio sam da je milijun svjetova Elite 2 megalomanija. Naravno, za pretpostaviti je da normalan igrač (nije kiborg, a ni recenzent) takve nijanse ne može razlikovati. Ipak, i kad oduzmemo sve sitnice, kombinacija ostaje mnogo. Dovoljno da autori sa sigurnošću mogu tvrditi da će rezultat donijeti toliki broj različitih mutanata i da će ih igrači htjeti izmjenjivati. Dakako, to je moguće putem Interneta.

O kakvim je svojstvima riječ? Od onih fizičkih, kao što su brzina, visina, snaga i slično, pa do različitih vrsta oružja, spektar gena je pozamašan. Sve to podsjeća na RPG-ove i njihov izbor karakteristika, osim što je ovdje cijeloj stvari dodan jedan zanimljiv obrat – sa svakim novim usisanim genom cijeli se genolovac mijenja – promijenit će mu se boja kože, izgled lica, možda mu naraste pokoji šiljak, možda pokoji pipak. Ni najgori igrač Tetrisa nije toliko degenerirao kao što bi s ovom igrom mogli vi. To se traži! Posebno je zanimljivo što se mutacije odnose i na oružja. Krenite s običnim genolovcem. Sprijateljite se s obližnjim stanovnikom vulkana. Odjednom užasna žgaravica... burrrrrp! I iz vašeg ždrijela izlijeće vatrena kugla. To bi moglo biti korisno. Nekoliko blokova dalje naletjećete na vašeg starog neprijatelja, sluzavog puža. U osnovnjaku vam je uvijek kvario apetit svojim bijednim vicevima o plavušama ... srž! Kratku užinu dalje imate i njegove gene ... iznenađenje! Sad možete ispaljivati *zapaljenu sluz*. Uz malo mašte, postat će vam jasan glavni adut ove igre - praćenje rasta i razvoja vaših likova iz slatkih malih nevinašaca u goleme, opake degenerike, što je iznimno zabavno. Ako ste jedan od starijih igrača, možda vam kane koja nostalgična suza pri sjećanju na pubertetske dane ...

MADE IN CHERNOBIL

Dobro, made in London. Ali gledajući sve aspekte igre, čini se da je netko u posljednje vrijeme previše nazdravljao plutonijem. Ovdje baš ništa nije konvencionalno. Pogledajmo, primjerice, žanr ove igre. Nema ništa ljepše od mogućnosti da na samom početku

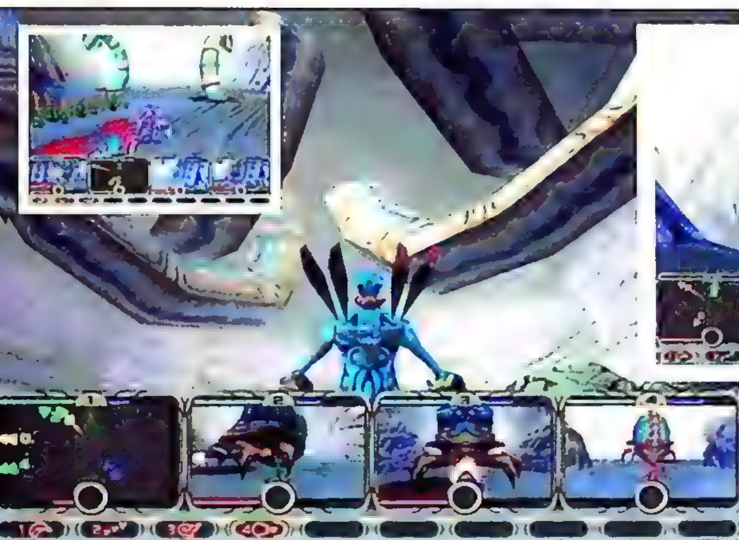


S obzora stiže *escargot* za cijeli turnus

UKRATKO O Computer Artworks

Computer Artworks

Computer Artworks iz Londona imaju VRLO raznoliku prošlost. Jedan od njihovih poznatijih računalnih radova je organska umjetnost koja je jako utjecao i na njihov grafički rad u Evolvi. Radili su i na grafici za filmove, TV, videospotove i modnu industriju. To uključuje film Hackers i spotove grupe The Shamen (sjeća li se itko Love Sex Intelligence?). Djece Roberta Milesa i suradnju s notornim modnim dizajnerom Danielom Pooleom za stvaranje 'organske odjeće'. Ovako raznolika pozadina jamči visok stupanj originalnosti u vizualnom izgledu njihovih budućih PC igara. Ako se tome pridruži i igrivost, slava im je zajamčena.



Prošećite gajem pipaka i krakova, i zadržite ručak ako ste frajer

odmah svrstate igru u neku ladicu. Pucačina. Avantura. Hej hoj! Pola posla gotovo. Ovdje, pak, stvari nisu tako jednostavne. Svaki lik možete kontrolirati u FPS stilu jurajući kroz ludi 3D. No, u trenucima kad započne taktiziranje, odabrat ćete kur sor miša, promijeniti perspektivu, a igra će se pretvoriti u RTS. Kombinirajte to i s elementima navedenim u prethodnom odlomku i dobit ćete 3DFPS-RTS-RPG primjesama avanture! Gdje je klupa? Vrti mi se.

Sam ekran podijeljen je na dva dijela. U gornjem, velikom, nalazi se pogled trenutačno aktivnog genolovca ili, u RTS modu, pogled na ratište pod kutom kamere koji odaberete. U donjem su dijelu tri prozorčića na kojima možete pratiti ostale genolovce.

Koliko je to praktično, otkrit ćemo kad igra bude završena. Osobno mislim da navedeni prozorčići služe više kao šminka pa bi mi za praktičnu uporabu sviha četiriju istodobno trebao izrasti još koji mozak. A možda i pokoje oko. Tko zna.



Vizualni dojam igre je vrlo dobar. Tvrtka Computer Artworks se i proslavila svojom posebnom, 'organskom' računalnom grafikom koja je ovdje prvi put dobila praktičnu primjenu u nekoj igri. I mutanti i okoliš izgledaju vrlo vlažno i ljigavo, što znači da je komercijalni uspjeh gotovo zajamčen. Tome će pridonijeti i bogata tekstura zvukova. Podržan je full environmental audio, znači da će svi zvukovi biti različiti, ovisno od okoliša u kojem se nalazite. Zvučni efekti softverski se mijenjaju i zbog veličine različitih čudovišta, što će još povećati dojam raznolikosti igre.

Na kraju, ne zaboravimo skrivenog asa u rukavu Computer Artworksa. Nakon što smo pokrili izgled i žanrovske inovacije, što još preostaje? Srž igre, naravno umjetna inteligencija neprijatelja. Ovdje dolazimo do najvećeg iznenađenja. Umjesto uobičajenih if-then konstrukcija, ovdje čudovišta koriste fuzzy logic algoritme. Prevedeno na ljudski, to znači da će umjesto na predodređeni način, monstrumčići učiti vaš način djelovanja i mijenjati svoje postupke ne bi li vas prešli. Ako se ne varam, fuzzy logic je dosad bio iskorišten samo u igrama tipa Galapagos i sličnim, gdje ste vi morali trenirati vlastiti lik za neke stvari. Ovdje je ta stvar iskorištena protiv vas, a akcije gadova postaju zastrašujuće nepredvidive i stvarne.

Sve u svemu, čeka nas igra koja bi uistinu mogla kvalitativno proširiti žanr, i to nakon Half-lifea. Tisućljeće počinje u stilu.



Svi su opaki, svi su različiti – ali im je svima krv crvena!

Evoluirat ćete zato što:

ne želite da mutanti budu pametniji od vas, što je s fuzzy logicom lako moguće će vam realistično ljigava grafika zgaditi život na onaj dobar način pa Evolva! Ha. Ha. Ha.

Karlo Kolar

SUMMONER

Rođeni ste s velikim darom i nakon godina izgnanstva vraćate se spasiti svoju zemlju...



Danas je nerijetko da RPG igre imaju grafiku jednako dobru ili bolju od najboljih 3D shootera.

PROIZVOĐAČ	Volition
IZDAVAČ	THQ
ŽANR	RPG
IZLAZI	Jesen 2000.

IZNENAĐENJE GODINE

Volition Inc. je nakon velikih uspjeha sa serijom Freespace prionuo na novi projekt pod nazivom Summoner. Riječ je o novom RPG-u za koji u Volitionu tvrde da bi trebao postati role playing avantura sljedeće generacije.

Summoneri posjeduju moć dozivanja demona, golema i različitih elementala. Svojim su prstenovima branili i rušili carstva. Svi rođeni s tim darom imaju znak na jednoj ruci, ali kako i zašto se rađaju više nije poznato. Vi igrate ulogu Josepha koji se svog dara boji više od smrti. Kao dječak, pokušao je obraniti svoje selo od napadača dozivajući demona koji ga, na njegov užas, nije slušao te je masakrirao mještane. Godinama poslije zagonetni Yago vodi Josepha kroz njegovu mladost pripremajući ga na ispunjenje proročanstva. Neprijateljske vojske napreduju duž Medevanske doline, a Yago jedva uspije nagovori Josepha da krene u potragu za starim prstenjem kojim će spasiti svoju domovinu.

Tako počinje epska priča koju su smislili u Volitionu, a koja budi mnoge nade o još jednoj vrhunskoj igri. Trenutačno je razvojnu fazu prošao grafički engine koji je potpuno trodimenzionalan i nudi perspektivu iz trećeg lica pa programeri sada rade na borbi koja bi, prema najavama, trebala sličiti Diablu, ali s mnogo više oružja i čarolija te još jednostavnijim i originalnijim pristupom samoj borbi. Od drugih karakteristika koje su u planu, mogu izdvojiti dinamičnu kameru, odličnu priču, posebno napravljene specijalne efekte prilikom bacanja čarolija, multilayer napravljen nezavisno od priče, golem broj oružja, oklopa, čarolija te posebno napravljen način kontrole likova. Dinamična će kamera i specijalni efekti, tvrde programeri, pružiti potpuno novi pogled u RPG-ima ovog tipa pa će i borba i priča upravo zbog takvog prikaza biti ljepši i pregledniji od dosad viđenih.

Što se samih likova tiče, u planu su četiri glavna i mnoštvo sporednih koji će pomagati, odnosno odmagati glavnoj četvorki. Osim Josepha o kojem smo mnogo naučili u uvodu, vašu malu, ali moćnu skupinu činit će Flece, Jekhar i Rosalind. Flece je djevojka sumnjivog podrijetla koja se bavi sitnim krađama i džeparenjem, a njezine će vam usluge sigurno dobro doći jer je vrlo vješta u obijanju lokota ili šuljanju kroz sjene. Jekhar je veliki ratnik koji vas mrzi iz dna duše jer mu je cijelu obitelj izmasakrirao demon kojeg ste prizvali u djetinjstvu. Iako vas mrzi,

za svakog ljubitelja RPG-a sigurno biti jedna od najvećih avantura 2000.”







Osim odlične priče, Summoner se od ostalih RPG igara izdvaja velikim izborom oružja i oklopa. To bi, navodno, trebalo unijeti dodatnu dinamiku u igru, no nadamo se da preveliki broj opcija na odabir igračima neće zamagliti granicu između igrivosti i “product featuresa”.









Borba je izvedena u pravom 3D okružju

odlučan je u tome da vam pomogne spasiti zemlju od ...rskih vam neprijatelja ...salind je istinska ...protnost Jakharu. ...nka i ...rza, odala se ...roučavanju ...agija u hramu ...mskog Reda. ...nia zavidi ...sephu (odnos-...o vama) na sum-...onerskim moći-...ai, ali svejedno želi ...učiti što više kako ...i postala još bolja i ...asnija.

U igri bi se tre-...ako naći i mnogo ...opisnih lokacija, ... neke od njih će imati posebnu ulogu. Wolong, Liangshan, Iona i Lenele. Wolong je seoce na rubu jezera Tuge nastalo od zmajevih suza. Žitelji sela često prinose žrtve zmaju pa se treba pripaziti. Liangshan je skrovište sljedbenika Dai-a, zmaja šume, a nalazi se u šumi duhova. Iona je maleni otok na kojem se skupljaju čarobnjaci i čarobnice da bi proučavali božanske knjige znanja koje se ondje nalaze. Lenele je grad sagrađen na ruševinama božjeg grada, a u njem ćete naći kraljevsku palaču i Temple of Urath. Na spomenutim se lokacijama nalaze predmeti ili osobe ključne za vaše napredovanje kroz igru pa ćete morati obratiti posebnu pozornost na njih.



Summoner će, kako sada izgleda, biti jedan u nizu dobrih RPG naslova koji bi trebali izaći dogodine. Bilo kako bilo, bit će to igra za sve one koji se u međuvremenu zasite Diabla i željeli bi iskušati nešto novo.

UKRATKO O Volition



Volition je programerska grupa nastala 1996. koja je od samog početka počela proizvoditi odlične igre. Na tom su se popisu našli Freespace i Freespace Silent Threat, Freespace 2, a u pripremi su i Descent 4 i Summoner. Programeri Volitiona su sudjelovali i u razvoju kultnog serijala Descent.

Zavoljet ćete Summonera:

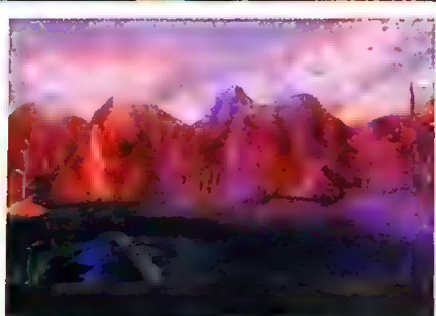
- zbog prekrasnog grafičkog enginea
- zbog golemog broja oružja i oklopa
- zbog odlične priče

Patrik Pencinger

Konačno znate zašto ste kupili GeForce karticu

EXPERIENCE 3D

Prave prednosti Geforce 256 dolaze do izražaja u ovakvim scenama s mnoštvom poligona



Da, sve se ovo renderira u stvarnom vremenu!



Tek hardverski ubrzano osvjetljenje daje ovoj sceni pravi ugođaj

PROIZVOĐAČ	The Whole Experience
IZDAVAČ	The Whole Experience
ŽANR	first-person RPG
IZLAZI	2000.

3D RASKOŠ

Experience 3D je novi FPS koji pokušava dodatno produbiti žanr. I to će učiniti svojom originalnom pričom, predivnim mjestima radnje i jedinstvenim RPG elementima. U ulozi ste izvanzemaljca rase znane kao "All" (hrv. "Svi"). Tisućama je godina ta civilizacija živjela bez nasilja i krvoprolića postigavši gotovo savršeno društvo utemeljeno na vrlinama i miru. No, da bi buduće generacije mogle odgajati u utopističkom svijetu, prvo moraju upoznati sve ono protiv čega njihovo društvo stoji pa su stoga i stvoreni vrtovi Dagoth Moora. Ta mračna tvorevina sadrži sve ono protiv čega se rasa "Svih" bori. Svaki član rase mora posjetiti Dagoth Moor kako bi naučio o povijesti deset najopasnijih rasa koje su im prijetile, između ostalih i ljudi. Dagoth Moor je tu i zauvijek će ostati kako bi podsjetio nove generacije zašto moraju cijeniti društvo u kojem žive i da bi im pokazao jednu od mogućih budućnosti...

Jedan od ciljeva pri izradi Experiencea bio je neprimjetno integrirati rješavanje zagonetki, komponentu često zanemarivanu ili trivijaliziranu u FPS žanru. Tako ćete se, primjerice, morati dosjetiti kako preći rijeku ili se popeti uz brdo pomoću dostupnih pomagala. Nema više ubijanja krda morona ni posljednjeg velikog morona koji čuva ključ. Svijet u kojem se igra odvija, Dagoth Moor, obiluje životinjskim svijetom. Na veće životinje možete čak i zajahati. Dočaravanju priče sigurno će pridonijeti i skriptirane sekvence te interakcija s NP likovima.

Razvijanja vašeg lika je osobina RPG-a koju toliko volimo i koja već duže prijeti revolucionarizirati FPS žanr. Svoju će premijeru taj pristup u svoj svojoj slavi doživjeti u Experienceu. Tijekom svog putovanja vaš će lik dobivati nove vještine i mogućnosti. Primjerice, na samom početku on će biti potpuno nevješt u jahanju ili upotrebi vozila, neće se moći uspješno koristiti oružjima i alatima. No, napredujući kroz igru, pojedina se vještina razvija ovisno o tome koliko je često koristite... Te nove mogućnosti automatski daju neke nove smjernice u igranju FPS-ova. Ako ste strpljivi i pomalo razvijate osobine lika do savršenstva, poslije će vam biti lakše. Kroz igru učite koje se vještine nadopunjuju. Najbolje od svega je što ćete svoj razvijen lik kroz single player mod igranja moć prenijeti i u multiplayer mod.

GRAFIKA

Glavni razlog našeg predstavljanja Experiencea je njegova grafika.

Napuštene građevine valja istražiti jer se u njima može naći korisnih stvari

Na primjeru žičanog modela se najbolje vidi koliki je poligon count ovakvih slika.

Ovdje smo samo stali i slinili. Na Ultra TNT2 vrti se oko 5 fpsa, dok Geforce 256 radi bez problema oko 25 fpsa (1024x768x 32)

UKRATKO ● The Whole Experience



The Whole Experience . Inc (WXP) nova je kompanija u svijetu računalnih igara. Sama je tvrtka osnovana 1995. u Washingtonu, gdje je i sada, s ciljem razvijanja visokokvalitetne 3D grafike izračunavane u stvarnom vremenu za industriju zabave. Cilj im je napraviti najbolju i najrealniju 3D igru svih vremena. Experience je na dobrom putu

…aime, negdje krajem prošle …odine postao je raspoloživ za …ownloadanje nevjerojatan …hnološki demo, ponajprije za …eForce 256 kartice, Dagoth Moor …oological Gardens. Riječ je o …alom dijelu Dagoth Moora koji …ožete razgledati sa svojim likom, … bez pretjerane interakcije …ttalni Eyecandy. Dakle, što nam to …volucionarno donosi GeForce …56. Demo inače možete pokrenuti … nekom jačom novijom Direct3D …afičkom karticom kalibra TNT2 …o prvo, nevjerojatna detaljnost …stignuta uporabom iznimno …likog broja poligona u sceni. …ardversko osvjetljenje također …kako pomaže. Dotični tehnološki …mo radi otprilike dvostruko brže … GeForce 256 grafičkoj kartici. …ez ustezanja možemo reći da …koro nVidiin GPU neće imati …emca, samo da softver počne …pati. WXP team (proizvođači igre) napravili su 3D engine ispočetka! Radnja se većinom događa u otvorenim prostorima, tj. u prirodi, a postignuta razina relističnosti je nevjerojatna. Naravno, sve to ima svoju cijenu u poligonima te su usporavanja na karticama bez hardverskog T&L-a znatna. Engine sadrži neke zanimljive komponente koje su uistinu vrijedne spomena. Primjerice, Gouraud sjenčanje, animirane teksture, skeletalnu animaciju, čestične efekte... Najavljena su neka zgodna rješenja korisničkog sučelja, no više od toga nismo saznali.

Stvorenja s kojima ćete se susretati kroz Dagoth Moor bit će vrlo raznovrsna, i iznad svega čudna. "Svi" sliče na one velikoglave-crnooke aliene iz X-filesa, dok su ostala stvorenja daleko maštovitija i neopisiva tako jednostavnom komparacijom. Tu su različite kibernetičke zvijeri, Kultisti koje kontrolira nekakvo sveviśnje biće, Marploti, brza životinja koju možete zajahati, Quagogsi, vodena stvorenja koja izgledaju kao hibrid žabe i svinjčeta itd.

ORUŽJA?

Iznimno zanimljiv segment. Na izvanzemaljskom smo svijetu i ne očekujte ništa zemaljsko.. Kao prvo, tu je Stvaratelj Čvrstih Holograma kojim možete oko sebe stvarati zaštitne barijere, a po potrebi možete izgraditi i stube. Macro Terra jest oružje, ali je istodobno i simbiotički organizam s kojim ste jedno. Vjerujem da će mnogima biti omiljene Energetske Lisice koje akceleracijom protona stvaraju intenzivan udar razorne plazme nakon čega od vašeg napadača ostane samo hrpica želea. Bit će tu naravno još oružja istog ili većeg stupnja čudnovatosti. Zgodni su najavljeni multiplayer modovi. Osim klasičnog detmečiranja, tu će biti zaštita / napad na tvrđavu i nešto potpuno novo, ratovanje jašući na zvjerkama. Nešto kao izvanzemaljsko viteštvo. Valjda.

Otvoreni prostori nameću potpuno nov način borbe. Sad će igra više sličiti sofisticiranom lovu nego masovnom masakru a'la Kvejk. Najavljeno je da će vas određene vrste AI neprijatelja moći čak i namirisati. Zato zapamtite, samo uz vjetar..

Postat ćete brijač po Dagoth Mooru jer:

- će grafika biti nevjerojatno detaljna i predivna
- će FPS žanr pretvoriti u FPRPG žanr
- možete jahati na čudnovatim stvorenjima

HEAVY METAL: FAKK 2

Akcijska avantura za koju se isplati umrijeti. Skoro.



Nekoć davno svi su pričali o Lari Croft. Upoznajte novu kraljicu, upoznajte Julie

PROIZVOĐAČ	Ritual Entertaintment
IZDAVAČ	Gathering of Devel
ŽANR	Akcijska avantura
IZLAZI	Proljeće 2000.

PODNASLOV

Već na prvi pogled čini se da će kombinacija Gathering of Developersa s Ritual Entertaintmentom biti pravi hit i zasigurno jedan od najvećih uspjeha u sljedećoj godini. Igra je nastavak istoimenog filma koji će se uskoro početi prikazivati u SAD-u, a radnja igre se događa 30 godina nakon filma. Lik glavne junakinje inspiriran je Penthouseovim modelom Julie Strain, suprugom Kevina Eastermana koji je slučajno tvorac FAKK2 svijeta. Bilo kako bilo, vi zauzimate mjesto prekrasne Julie koja jedina brani cijelu zemlju od napada zlog Githa te svojom domišljatošću i brzim refleksima pokušavate spriječiti njegov podli plan osvajanja.

Vizualno, engine igre zacijelo izgleda bolje od bilo čega što smo dosad vidjeli u računalnim igrama FAKK2 koristi dorađeni Quake 3 engine koji nudi zamjetno više detalja nego što ih je bilo vidljivo u Quakeu, tako da, primjerice, dok trčite živopisnim i raznobojnim krajolicima, biljke i živi svijet oko vas žive svoj život pa se nemojte začuditi ugledate li neku od biljki mesožderki kako proždire jadnog zečića ili nešto slično Usto, u cjelosti je dodan kod koji kontrolira vremenske uvjete oko vas pa tako, osim što će padati noć i ponovno se razdanjivati (što je postalo prilično uobičajeno u igrama ovoga tipa), doživjet ćete i

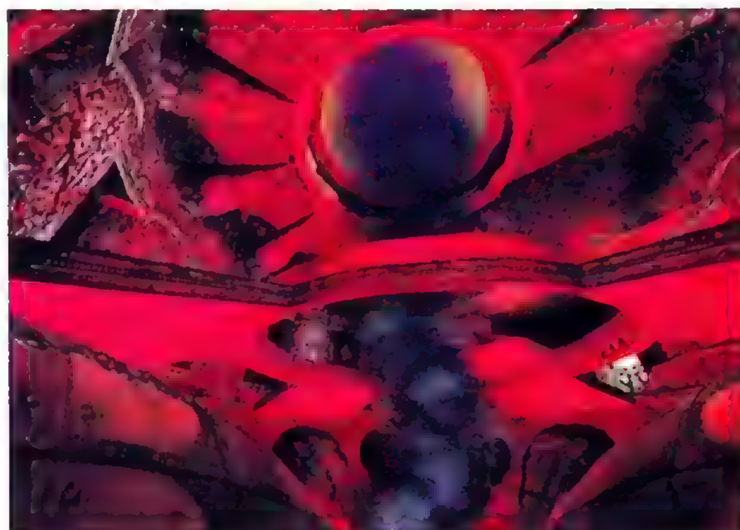
me kombiniran s odličnom pričom i mnoštvom različitih zagonetki i neprijatelja."





Već bi i predivni interijeri i eksterijeri mogli biti glavni atributi ove igre, ali dobivate još i zanimljivu radnju i originalan pristup





Ovo je samo jedan od nevaljalaca s kojim ćete se morati sukobiti

šne oluje i orkanske vjetrove koji nenađuju svojom detaljnošću i epotom. Naime, pri ekstremnim vjetima lišće i granje trga se sa aibala i grmlja pored vas, a grovi mijenjaju boju neba i utječu a sjene u okolišu. Sam glavni lik, dnosno Julie, iznimno je lijepo nimirana i svi su joj pokreti vrlo eekano i detaljno realizirani, tako a se čini da nije samo računalno enerirani lik, nego da je doista via.

No, osim vizualnih efekata koji uistinu iznenađujući, FAKK2 udi i odličnu igrivost. Igra je rrazna jer, umjesto da samo trčite d jednog mjesta do drugog punjavajući svoje zadatke, prisiemi ste rješavati različite gonetke i pronalaziti nove ačine svladavanja zapreka, što igri ajje čar i zanimljivost. Na mnogim mjestima, primjerice, nećete oći svladati samo preskakanjem ili zaobilaženjem, nego ćete morati rušiti kamenje da biste zgnječili prepreku ili nešto slično. Što se tiče borbe, Julie je vještija cura nego Lara Croft. Naime, dok je potonja mogla nositi samo jedno oružje, Julie može nositi dva različita odjednom. Da stvar bude intrigantnija, ne postoje unaprijed određene kombinacije oružja koja koristite, nego ih možete kombinirati ovisno o potrebi i trenutku. Ako se, primjerice, nađete u nekakvom otrovnom grmlju, a iz daljine vas napadaju neprijatelji, u jednu ruku možete staviti mač da biste se obračunali s grmljem, a u drugu uzi ili pištolj da biste ubili prijetnju iz daljine. Svaku kombinaciju oružja koja vam se sviđa možete i snimiti, tako da pritiskom na jednu tipku uzimate oba oružja i ne morate se mučiti s inventarom. S druge strane, neka oružja nisu dovoljno učinkovita za određeni tip neprijatelja, pa ćete često biti primorani na promjenu taktike i oružja. Da bi igru učinili još zanimljivijom, programeri Rituala dosjetili su se da na Julie stave različite oklope koji imaju različite učinke ne samo na njezinu obranu, nego i na način na koji napada. Jedan oklop koji sam vidio imao je čavle na koljenima i laktovima, što je Julie istog trena počela koristiti zabijajući ih neprijateljima u bolne predjele.

FAKK2 već sad izgleda kao dovršena igra. Iz onoga što se može vidjeti, umjetna inteligencija protivnika je već dovršena, borbeni dio igre je također napravljen do kraja, a demo je stabilan i ne ruši se. Unatoč tome, programeri Rituala najavljuju izlazak za proljeće 2000., pa se možemo nadati nečemu još boljem od dosad viđenog. Heavy Metal: FAKK2 već izgleda kao glavni pretendent na mjesto akcijske avanture godine, a jednom kad izađe na tržište, sigurno će postaviti nove standarde u ovom tipu igara.

UKRATKO O Ritual Entertaintment



Ritual Entertaintment je programerska grupa odgovorna za Quake 2 mission pack pod imenom Scourage of Armagon te za vrlo poznati FPS Sin i njegov expansion disk. Od samog početka, držali su se Quakeovog 3D sučelja i sve su svoje uspjehe temeljili na Quakeu, no razvojem FAKK2-a nadogradili su Quake 3 engine i stvorili igru koja svojom grafikom usitinu iznenađuje.

Zavoljet ćete Heavy Metal: FAKK2 zbog:

predivne grafike koju nudi
odlične atmosfere koja se provlači kroz igru
originalnog i dinamičnog načina borbe
razrađene priče i mnoštva maštovitih zapreka
Julie!

Mislav Mataija

RUNE

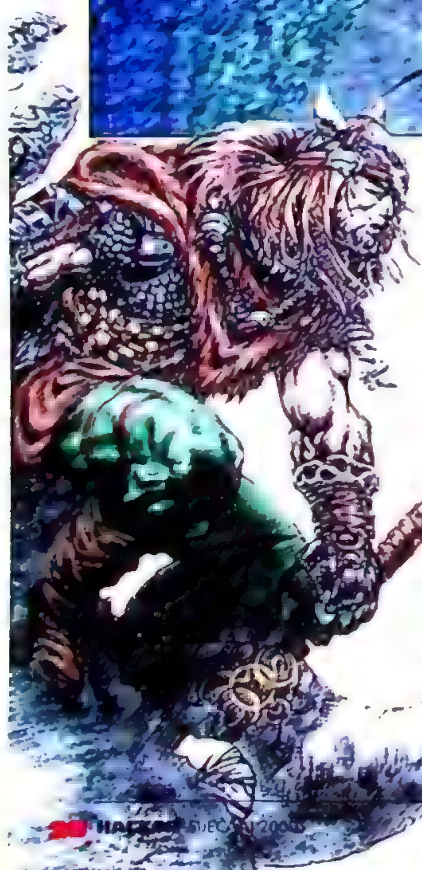
Konačno - igra u kojoj ste u ulozi vikinga - pripremite dvostrane sjekire!



U podzemlju će se Ragnar boriti protiv različitih fantazijskih likova poput goblina





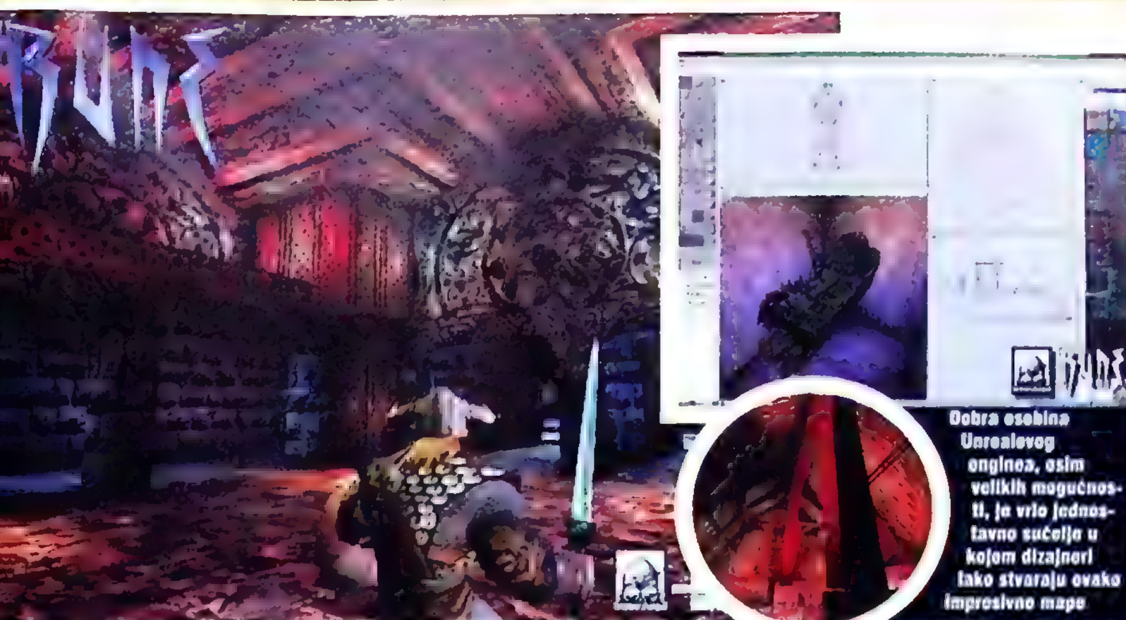


PROIZVOĐAČ	Human Head
IZDAVAČ	Gathering of Developers
ŽANR	akcijska avantura
IZLAZI	krajem 2000.

OD STOLJEĆA SEDMOG

Upoznajte mladog Ragnara. On je viking, sin jednog od najvećih seoskih ratnika, obdaren fizičkom snagom i (hmmm ..) inteligencijom, i upravo ulazi u doba kad ga u selu počinju smatrati muškarcem i ratnikom. Čini se da će svoje junaštvo uskoro morati i dokazati. Naime, na norveškoj obali vodi se rat. Conrack, zapovjednik Crnih vikinga, pošao je u ratni pohod pljačkajući priobalna sela i sijući smrt među miroljubivim stanovnicima zemlje. Ratnici iz Ragnarova sela okupljaju se i kreću zaustaviti Conracka. Međutim, na putovanju morem zatekla ih je oluja i brod biva potopljen i uvučen u legendarno sjevernjačko Podzemlje. Nešto kasnije, Ragnar se ondje budi potpuno sam i odlučuje nastaviti svoju zadaću. Morat će se probiti kroz Podzemlje do površine, a odande prema planinama, gdje je sjedište Crnih vikinga. Put je prepun neprijatelja i zapreka pa će Roger, koristeći isključivo hladni čelik, reflekse i samo ponekad sive stanice, krenuti na putovanje koje će mu otkriti mnogo. Igra će se odvijati djelomice u realnom, a djelomice u fantazijskom svijetu. Dizajneri su htjeli vjerno prikazati način života i običaje srednjovjekovnih Norvežana (a.k.a. vikinzi), ali prevladavajući utjecaji u igri su iz sjevernjačke mitologije koju su momci iz Human Heada očito dobro istražili. Prolazit ćete kroz vrlo raznolike, bogate i detaljne predjele, a igra bi, prema riječima proizvođača, trebala biti prilično velika - sastavljena od sedam velikih i potpuno različitih područja od kojih je svako podijeljeno na nekolicinu manjih dijelova. U različitim ćete dijelovima igre prolaziti kroz snježna područja, podzemlje, pitome doline, šume, planine i zamke. Uporabom Unrealovog *enginea* postignuta je golema detaljnost i grafička privlačnost, što bi u iskusnim rukama Human Headovih dizajnera moglo rezultirati odličnim *level designom*, kao i intrigantnim likovima. Naime, neprijatelji s kojima se susrećete su vrlo različiti. Osim Crnih vikinga, koji izgledaju i pon-

igračevo iskustvo. To znači da sve što igrač čini pridonosi priči igre." Mike Werckle, glavni animator



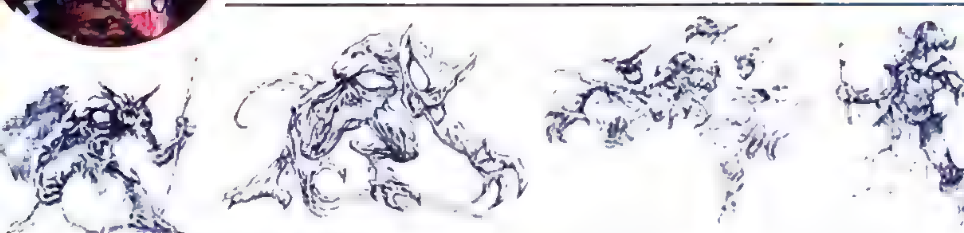
Dobra osobina Unrealovog enginea, osim velikih mogućnosti, je vrlo jednostavno sučelje u kojem dizajneri lako stvaraju ovako impresivne mape



Šarolik i detaljan dizajn odaje da je riječ o Unrealovom engineu



Potkraj igre će Ragnar napasti tvrđavu Crnih vikinga



Mnogi crteži su olakšali programerima i dizajnerima modeliranje Ragnarovog lika

UKRATKO O Human Head



Iako je riječ o malenoj i mladoj programerskoj kući kojoj je Rune prva igra, Human Head je tim vrlo iskusnih programera, dizajnera i umjetnika. Zanimljivo je da je upravo njih John Romero svojedobno angažirao za izradu Daikatane 2 na Unrealovu engineu, a i Eidos je uskoro raspustio projekt. Većina njih su bivši uposlenici slavnog Ravena gdje su sudjelovali u izradi Heretica, Hexena, Hexena 2 i drugih igara. Bili su zadovoljni u Ravenu dok ih menadžment nije razdvojio zaduživši svakog dizajnera za drugi projekt. Ideja o ponovnom okupljanju se dugo kuhala u njihovim glavama, ali šefovi za to nisu htjeli ni čuti. Nakon što je Activision kupio Raven, momci su konačno otišli i u istom gradu, Madisonu u Wisconsinu osnovali vlastitu tvrtku, Human Head. Priključila im se nekolicina bivših zaposlenika Dynamixa i drugih kompanija, ali planiraju zauvijek ostati malena programerska kuća. "Kad se kompanije prošire na više od dva tima mogu izgubiti čaroliju i početi se koncentrirati na korporacijske probleme. To se nama nikad neće dogoditi," kaže direktor Tim Gerritsen. "Želimo stvarati sjajne igre, i bit ćemo zadovoljni samo kad se to dogodi. Ovdje smo na duge staze. Ovo je naš posao, ovo je naša ljubav."

...aju se slično Ragnaru, tu će biti i ...aIlenih i zdepastih, ali jakih patu...ka, zlih goblina, golemih snježnih ...dlovišta i mnogo drugih fantazi...kih likova, nekih poteklih iz ...orveške mitologije, a nekih iz ...oova dizajnera. Zahvaljujući ...hnologiji koju proizvođači zovu *...dvanced level of detail"*, likovi ...ji su udaljeniji od igrača i manje ...etaljni te sastavljeni od manjeg ...oja poligona, postaju sve ...etaljniji približavajući se. To znači ...će na ekranu moći istodobno ...ti i nekoliko likova bez značajnijih ...poravanja.

...LL BE BAKK

...rba, koja je svakako najvažniji ...ement Runea iako će, navodno, ...stojati i neke jednostavne ...gonetke (dizajneri se ipak kunu ...nikad nećete morati tražiti ključeve), je isključivo bliska, dakle bez ikakvih čarolija, daljinskih oružja i slično. Pravom vikingu, na kraju krajeva, ne priliči bježati od neprijatelja, mora se s njima muški suočiti licem u lice. No, kad zagusti, moći ćete bacati svoja oružja na njih, a poslije ih opet pokupiti. Iako je borba jezgra igre, neki će se problemi moći rješavati i na druge načine. Primjerice, moći ćete aktivirati neku zamku koja će ubiti dio neprijatelja i time vam olakšati posao. Ragnar će koristiti tri vrste oružja: mačeve, sjekire i maljeve, no u svakoj od tih kategorija ćete tijekom igre izmijeniti nekoliko različitih vrsta, uglavnom skupljajući ih s leševa neprijatelja. Budući da se igra odvija iz treće perspektive, pojavljuje se i niz tehničkih pitanja. Ovo je prvi put da se Unrealovim engineom radi takav tip igre, ali čini se da je ta zapreka uspješno prevladana.



Ragnar i ostali likovi se kreću vrlo realno zahvaljujući skeletnoj animaciji, što znači da je 3D model lika zasnovan na "kostima", dijelovima koji se kreću poput kostiju u stvarnom tijelu olakšavajući tako uvelike animaciju likova. Likovi će okretati glave i gornji dio tijela neovisno od ostatka tijela, a Ragnar će moći izvoditi mnogo različitih pokreta iako će kontrole biti razmjerno jednostavne. Osim klasičnih kontrola za kretanje, mišem ćete slobodno kontrolirati kameru, postojat će samo tipke za saginjanje i skok te jedna jedina tipka za napad (lijevi gumb miša). Tipka za napad će se u kombinacijama s tipkama smjera koristiti za izvođenje jednostavnih combo poteza kao u borilačkim igrama. To bi trebalo uvelike povećati zanimljivost multiplayera koji će biti koncipiran kao klasičan deathmatch. Igrači će u multiplayeru moći preuzeti ulogu nekoliko različitih vrsta vikinga, a možda i sasvim drugih vrsta likova, patuljaka, goblina i sl. Zanimljivo je da će igra koristiti mrežni kod Unreal Tournamenta, što bi trebalo osigurati solidnu tehničku bazu. Sve u svemu, ovaj Human Headov naslov obećava mnogo zabave i igrivosti, kao i odličan *level design* i zanimljivu priču i ambijent. Nije riječ ni o čemu revolucionarnom, ali svakako će naći na vrlo dobar prijam kod publike.

Poželjet ćete navući kacigu s rogovima jer:

- se igra služi Unrealovim engineom
- ćete moći koristiti maljeve i dvostrane sjekire
- vikinzi su ipak vikinzi

INFO

Damir Đurović

UKRATKO

TITUS DOVRŠIO KUPNJU VIRGINA

Najavljena velika kupnja Virgin Interactivea, kojom bi francuska izdavačka kuća Infogrames trebala doći u većinsko vlasništvo tog dosad vodećeg europskog multimedijskog izdavača, konačno je završena. Stoga i možemo ove godine niz franšiza i izdavačkih prava pripisivanih Virginu očekivati s malo drugačijom, ovaj put francuskom, labelom.

SID MEIR O NOVOM "DINOSAUR" PROJEKTU

Legendarni dizajner kojeg smo, vjerujem, svi najbolje upamtili po još legendarnijem Civilizationu trenutačno radi na razvoju još jedne nove, konceptualno vrlo izazovne strategije s tematikom pretpovijesnog života dinosaura. Iako je zasad malo toga poznato, Firaxis se potrudio svoje fanove razveseliti najnovijim vijestima o njegovoj novoj igri u obliku Meirovih dnevnika u kojima se iz tjedna u tjedan u kratkim crtama opisuje sam tijek njenog razvoja. Svi zainteresirani svoje net pretraživače neka usmjere na (www.firaxis.com/dinosaurs).

NISKOBUDŽETSKI NASLOVI NA VRHU

Prema istraživanjima PC DATA-e, najprodavanija igra tijekom mjeseca prosinca bila je Disneyjev niskobudžetski naslov Who Wants to be a Millionare. Slično se događalo vrlo često posljednjih godina te su takvi naslovi polako počeli za sebe rezervirati sve veći i veći dio tržišnog udjela u industriji računalne zabave.

JOŠ JEDAN U NIZU IZGUBLJENIH NASLOVA

Čini se da je ove zime otkazan zauvijek prilično iznenađujući niz računalnih igara. Ono što najviše začuđuje je da su svi ti naslovi prilično obećavali te da nisu bili tek mali euforični projekti nepoznatih tvrtki. Otužnom nizu odgođenih naslova tako se, nažalost, pridružio i Red Lineov RPG Third World, čiji je razvoj postao upitan još prošlog ljeta, kad je od njega po prvi put odustao Activision, da bi se poslije njime poigravali još neki manje važni izdavači.

PROJEKT DREAMLAND

NOVA IGRA TIMA KOJI JE STVORIO X-COM

MYTHOS GAMES, razvojni studio koji će uvijek ostati upamćen po briljantnom X-Com serijalu, krenuo je u realizaciju još jedne nove ideje. Riječ je, ponovno, o turn-based strategiji smještenoj u impresivan 3D engine pogodan za različite modifikacije i vrlo jednostavan za korištenje. No ono što nas je uistinu iznenadilo u Mythosovom novom projektu koji zasad nosi kodno ime Dreamland je ponovna tematika vječne borbe čovječanstva s izvanzemaljskim vrstama koje nas žele istrijebiti i naseliti se na našoj prekrasnoj zemljici. Priča počinje nedugo nakon sedamdesetodnevnog rata s izvanzemaljskom rasom, olupine ljudske civilizacije su posvud razbacane, a jedini spas čovječanstvo može potražiti u Terran Liberation Armyju, u početku omanjoj skupini ljudi s jedinstvenim ciljem - osloboditi Zemlju izvanzemaljske pošasti i likvidirati sve do posljednjeg aliena. Po mnogočemu će upućeniji među vama prepoznati sličnosti između Dreamlanda i X-Com serijala, manje-više sve je tu, od izgradnje obrambenih baza, istraživanja novog oružja, strateških borbi pa nadalje. Istina, ovaj put je velik trud uložen i u vizualne karakteristike igre pa ni korišteni 3D engine nije nabrzinu sklepan kao u nekim naslovima koji su upravo tu stranu svojih projekata smatrali nebitnom. Datum izlaska Dreamlanda nije zasad sasvim precizno određen, no očekuje se da će ga Virgin ipak tijekom zime izdati.





Opcionalnost i lako snalaženje unutar 3D prostora bez grafičkih kompromisa u detaljnosti grafike jedna je od glavnih ideja Dreamlanda



Trend visokokvalitetne 3D grafike konačno je polako počeo u cijelosti obuhvaćati i strateški žanr koji mu je donedavno prilično uspješno odolijevao

STOP THE PRESS

GDJE SU DAIKATANA, DIABLO 2, MESSIAH?

DEMO SOLDIER OF FORTUNE DOVRŠEN

MISSION IMPOSSIBLE ZA PC OTKAZAN

AMEN: THE AWAKENING OTKAZAN

NEOČEKIVANO RAZOČARANJE IZ CAVEDOGA

KAZIVANJE nekog projekta u svijetu unalne zabave nije nepoznanica lako razlozi brojni, uglavnom je riječ ili o rmašenoj ideji ili o problemima s anciranjem Cavedog se nije suočio ni ednom od tih dvaju neugodnosti, na aama je već nosio napola dovršeni hit naslov i odjednom se dogodilo najgore Amen: The Awakening, u svakom pogledu iznimno obećavajuća 3D pucačina zauvijek je otkazana odlukom određenih glavonja unutar Cavedoga Kao razlog su naveli potrebu za refokusiranjem razvojnih kapaciteta tvrtke te kretanjem u novom smjeru koji bi trebao znatno unaprijediti daljnje mogućnosti Cavedog Entertainmenta. U kojem to novom smjeru, nisu napomenuli Na cijeli smo događaj ostali bez komentara, jednostavno sami pogledajte od čega je Cavedog odlučio odustati



Već napola dovršen Amen je izgledao izvrsno, koji su onda zapravo pravi Cavedogovi razlozi otkazivanja tog naslova?



ULTIMA ONLINE: RENESSAINCE

DUGO OČEKIVANI UPGRADE NAJMASOVNIJEG MULTIPLAYER RPG-A KONAČNO NAJAVLJEN

ERQUEST I ASHERON'S CALL su ovce pomeli tržište masovnih multi-enr igara svojom kvalitetom, a posli brrojem pretplatnika kojih je više od nu tisuća po igri Ipak, Ultima ne, definitivno prvi uspješni owniji multiplayer RPG, neće ostati rævljen. Bez obzira na brojne prob- e kkoji su mu se lani našli na putu, uvrijek je uspio opstati, i to s priličnο zavidnom količinom redovitih igrača. Upravo se zato Origin konačno odlučio napraviti novi upgrade ili expansion za UO pod nazivom Ultima Online: Renessaince U same detalje novina unutar njega nije potrebno ulaziti jer bi oni nešto više značili tek stvarno vjernim igračima spomenutog naslova, dovoljno je spomenuti da se očekuje niz novih područja za istraživanje, ispravljanje nekih neugodnih grešaka unutar samog sustava igre te već duže vrijeme obećavano upgradanje igraćih servera UO-a, što je događaj koji svi željno očekuju. Zahvaljujući ovakvom razvoju događaja, Ultima Online zasigurno će uspjeti opstati još neko vrijeme ili barem do pojave vrlo dobro osmišljenog nastavka koji je trenutačno u razvojnoj fazi.

CLINTON OBJAVIO RAT HAKERIMA

Američka vlada u borbi protiv net kriminalaca

Bijela je kuća polovicom mjeseca objavila novi plan američke vlade za borbu s brzorastućim Internet kriminalom. Riječ je o planu za čije je nastajanje odgovoran Clinton koji je zbog sve većih problema na području Interneta još 1998. odlučio pokrenuti istraživanje o računalnoj sigurnosti. Očekuje se da će predsjednik Clinton u 2001. zahtijevati da se iz federalnog proračuna izdvoji čak 2 milijarde američkih dolara za rješavanje tog problema. Do te je odluke došlo nakon brojnih obračuna s, kako ih je Clinton nazvao, cyberteroristima koji bi, ne učini li se nešto, ozbiljno mogli ugroziti određene sektore američke ekonomije.

Damir Đurović

UKRATKO

CODEMASTERSI ODSAD ZASTUPLJENIJI NA PC-U

Dosad uglavnom na koznolaško tržište orijentirani Codemastersi izmjenom čelnih ljudi u tvrki odredili su i svoj novi stav prema igraćim platformama. Posljedica toga bit će i nešto veća zastupljenost Codemastersa na PC računalima za koja su dosad uglavnom radili samo konverzije vlastitih naslova s konzole. Prvi naslov u novoj godini koji će napraviti samo za PC računala je luda, adrenalinom nabijena utrka insane o kojoj ćete nešto više zasigurno moći čuti idućih mjeseci.

NASTAVAK OMIKRONA POTIHO POTVRĐEN

U sve češćim intervujima što su ih proizvođači Omikron: The Nomad Soula davali posljednjih tjedana u brojnim medijima nekoliko je puta dosad samo nagađanje o mogućem početku razvoja nastavka ove popularne igre konačno i potvrđeno. Čelni ljudi iz tima koji radi na tom projeketu zasad su odbili dati bilo kakve ozbiljnije komentare o samom naslovu.

MICROPROSE U RPG VODAMA

HASBROV AS IZ RUKAVA

U svijetu digitalne zabave među financijski uspješnijim žanrovima igara dosad se nisu prečesto mogli pronaći RPG naslovi. No pojavom RPG hibrida kao što je Diablo, a poslije i fenomenalno uspješnog Baldur's Gatea situacija je krenula u pozitivnom smjeru i za taj dotad uglavnom zanemarivani žanr. No, u svakoj se dobroj priči gotovo uvijek krije i nešto loše, pa ni ova renesansa u svijetu RPG igara nije prošla bez toga. Naime, odjednom su svi uvidjeli vrlo veliku mogućnost zarade upravo u spomenutom žanru te su polako, niotkuda, počeli nicati RPG naslovi sumnjive kvalitete. Cijelu je priču dodatno uzdrmala nova vijest iz Hasbroa. Kao novi vlasnik Wizards of The Coasta, tvrtke po čijim su licencama nastali Baldur's Gate, Planescape Torment i još neke RPG igre, Hasbro je odlučio većinski dio te licence prepustiti jednoj manjoj tvrtki čiji je također vlasnik. To možda i ne bi bilo čudno da ta tvrtka nije problematični Microprose koji je donedavno bio pred raspadom, a čija su zadiranja u RPG žanr dosad bila minimalna i većinom neuspješna. Ipak, na kraju krajeva nadamo se da će trenutačne Wizards of The Coastove licence u vlasništvu Interplaya/Blask Isle Studiosa i SSIa/Mindscapea ostati netaknute od strane novog velikog šefa Hasbroa jer bi onda cijeli žanr mogao opet krenuti nizbrdo, a to nije dobro ni za koga.

PLANESCAPE TORMENT VS. BALDUR'S GATE

Veliki uspjeh novog RPG-a poznatog Black Islea

Prije godinu dana na igraćoj se sceni pojavio Baldur's Gate oduševivši i iznenadivši sve vjerne poklonike žanra računalnih RPG igara. Osim što je pokupio odlične kritike u medijima, njegova se kvaliteta odrazila i na financijski uspjeh - na brojnim ljestvicama prodavanosti bio je nekoliko mjeseci na prvim mjestima. Točno godinu dana nakon tog događaja iz Black Islea je izašao još jedan RPG, još revolucionarniji, još izazovniji, prihvaćen od apsolutno svih krugova igračke zajednice. Ni u ovom slučaju financijski uspjeh nije izostao, daleko od toga, no čini se po trenutačnim brojkama da Planescape Torment ipak neće doseći astronomske dolarske visine koje je prošle godine dostigao njegov prethodnik u RPG vodama, Baldur's Gate.

PROJECT C

ROLE PLAYINGA NIKAD DOVOLJNO

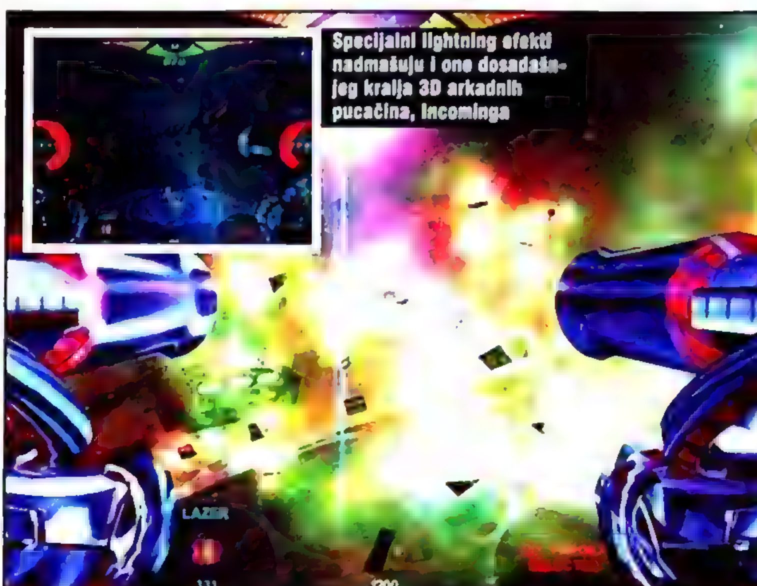
RPG-MANIJA je polako počela zahvaćati i europske razvojne timove. Među zaraženima se tako našao i Larian Studios, nekima možda poznat po propalom, ali vrlo obećavajućem naslovu The Lady, The Mage and The Knight. Larian trenutačno radi na novome (nadamo se da će ga i dovršiti) RPG naslovu razvojnog imena Project C. Kako ekipa iz LS-a tvrdi, riječ je o role playingu epskih proporcija gdje odabirom jedne od četiriju ponuđenih vrsta likova krećete na veliko putovanje u bajkovito smišljenom fantazijskom svijetu ne biste li riješili velike probleme koji su se nadvili nad vaše kraljevstvo. Sve manje-više zvuči poznatno i otrcano, no posebnost ovog naslov je činjenica da njegov virtualni svijet nije podijeljen u razine, nego je sve jedna velika sveobuhvatna, međusobno povezana cjelina sastavljena od sedam do četrnaest tisuća ekrana rezolucije 640x480. Impresivno, zar ne? Nešto detaljniji prikaz samoga naslova zasigurno ćemo objaviti u jednom od idućih brojeva ne propadne li cijeli projekt u međuvremenu (i ne, nismo pesimisti).



Bez obzira što igra u osnovi koristi 3D engine, preko Direct3Da podržan je i niz posebnih lighting efekata, čime je vizualno učinjena mnogo bogatijom

DOISTA VELIKI PRASAK U ŽANRU 3D PUCAČINA

JECT Two Interactive, tvrtka koja sad u mnogo navrata boravila granica žanra pucačina, ovaj ni veliki otklon od dosadašnjih ca na kakve smo od njih navikli. Bang je ime novog naslova koji je riječi najbolje opisuju, ši od kvalitete vizualnih efekata namičnosti igre. Project Two ctive u Big Bangu smješta vas u i superfighter u čijim rukama bas triju svemirskih rasa. Po prvi povijesti arkadnih svemirskih ina moći ćete uistinu doživjeti bitke epskih proporcija s više brodova na strani jedne rske flote i slično. Programeri bećaju nevjerojatne, dosad ne vizualne efekte, a ono što spjeli vidjeti i više je nego no da njihovim obećanjima rmo. Čini se da je riječ o doista om i adrenalinom do krajnjih granica nabijenom naslovu koji se svakako isplati pričekati, a dotad nam ne ostaje ništa drugo doli sliniti nad priloženim slikama.



Specijalni lightning efekti nadmašuju i one dosadašnjeg kralja 3D arkadnih pucačina, Incominga

TIM SHAFER NAPUSTIO LUCAS ARTS

Odlazak tvorca nezaboravnog Full Throttla i Grim Fandanga

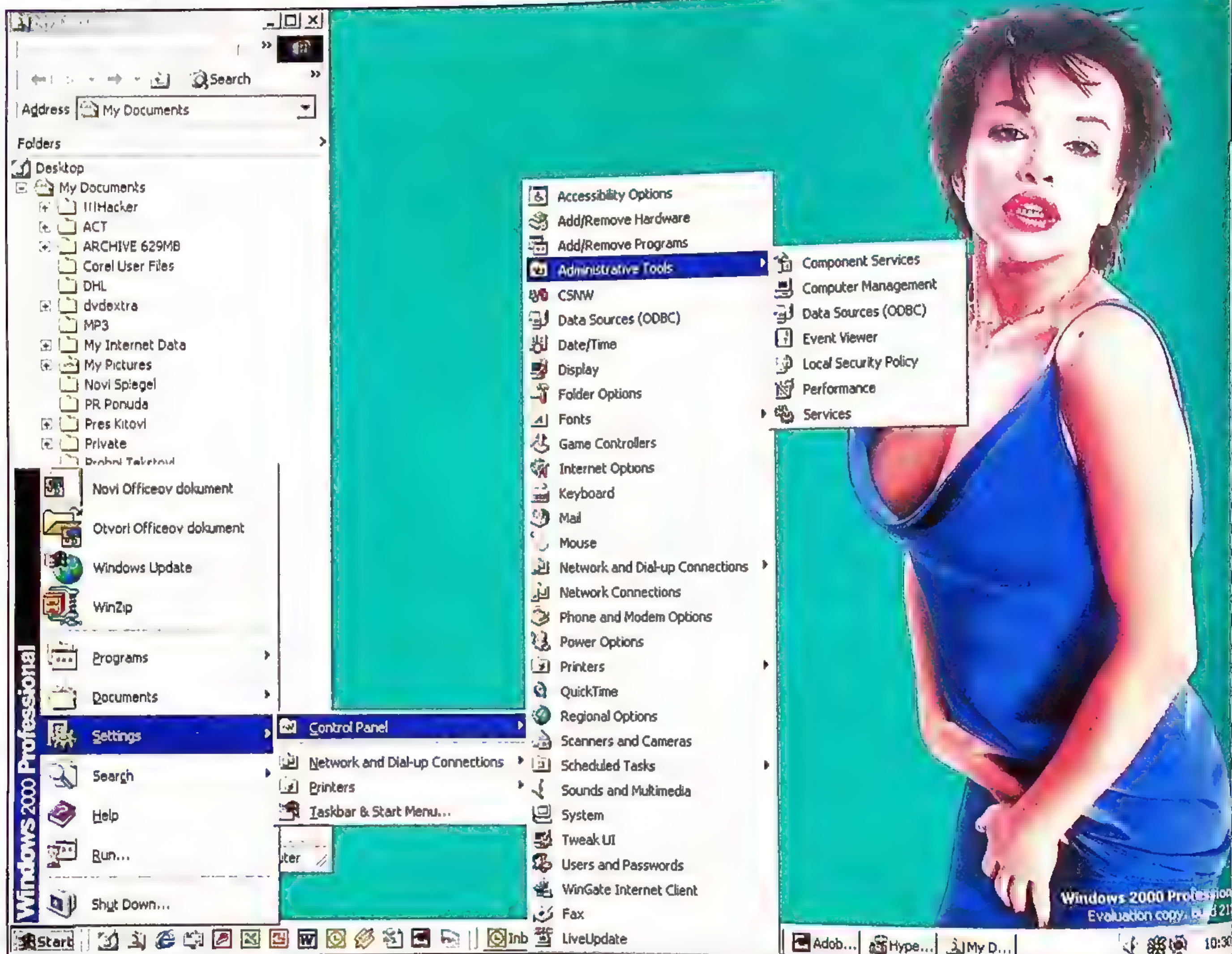
Lavini odlazaka iznimno sposobnih ljudi iz Lucas Artsa, nakon napuštanja Ray Greska i ljudi koji su stvorili Nihilistic, odlučio se pridružiti i dizajner Tim Shafer. Shaferovi dani u Lucas Artsu ostati će zasigurno upamćeni po dvama projektima - Full Throttlu i Grim Fandangu, koji su nas tijekom prošlih nekoliko godina oduševljavali. Trenutačno je nepoznato kamo Shafer kani usmjeriti svoju karijeru, no očekuje se da će se pridružiti jednoj od novonastalih tvrtki sastavljenoj od bivših namještenika iz Lucasa ili će krenuti svojim putom i sam osnovati sasvim novi razvojni tim. Bilo kako bilo, želimo mu mnogo sreće.

PRVI DOJAM

Patrik Pencinger

Bolji za rad, bolji za igru!

WINDOWS 2000



Hijerarhija Start izbornika Control Panel se konačno preselio u Start izbornik i automatski pokazuje sadržaj ČIMa dodele na nj

Sa samo godinu dana kašnjenja, nevjerojatno iščekivani Microsoftov operativni sustav bit će pušten na tržište. D-Day je 17. veljače. Treba li tebi, strastvenoj kombinaciji igrača i internauta, u ovom trenutku novi operacijski sustav?
Iako su nam dečki iz Micorsofta dosad poslali nekoliko tzv. RC inačica Windowsa 2000 (RC znači release candidat tj. razvojna inačica), suzdržali smo se od prikaza noviteta koje Windowsi donose jer je kod još uvijek bio nestabilan i nedorađen. Međutim, zahvaljujući ljubaznosti hrvatskog ureda Microsofta, bili smo u prilici staviti svoje šape na konačnu inačicu Windowsa 2000 i to mjesec dana prije njihovog službenog izlaska na tržište.

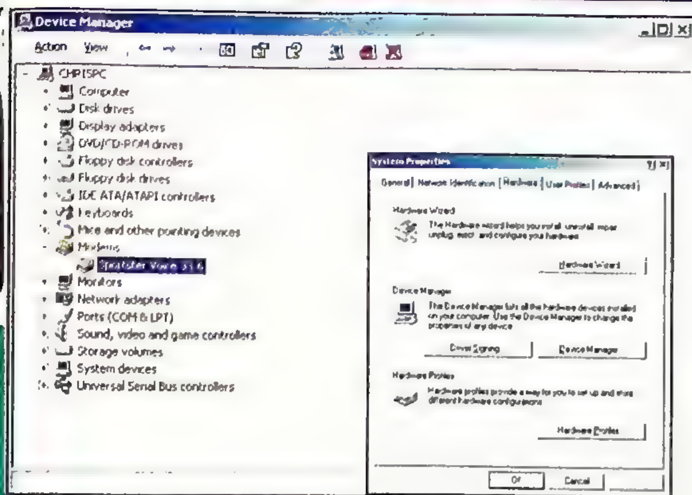
Windows 2000 nesumnjivo je jedan od najkompleksnijih softverskih projekata ikad napravljenih, ako ne i najkompleksniji. Glavna je svrha Windowsa 2000 proširiti Microsoftovu dominaciju s operativnih sustava stolnih osobnih računala na Internet računalstvo. W2K prvi je Microsoftov opeativni sustav za korištenje u high-end serverima, a iz Microsofta tvrde da će njegova stabilnost i pouzdanost konačno konkurirati Unix operacijskim sustavima kakve stvara Sun i slični proizvođači. Već i beta inačici Windowsa 2000 neki su povjerili upravljanje svojim online dućanima (www.barnesandnoble.com) i zrakoplovnim tvrtkama.

Microsoft Windows 2000 obitelj proizvoda sljedeća je generacija Windows NT serije operacijskih sustava. Riječ je o petom velikom izadnju te serije od premijere 1993. Obitelj W2K čine četiri proizvoda, tj. četiri izvedbe Windowsa 2000. Professional inačica namijenjena je radu na računalima mrežnim klijentima koja uključuju standardna desktop računala, notebooke i slično. Sljedeće tri inačice različite su inačice servera – Server, Advanced Server i Datacenter Server. U razvoj Windowsa 2000 uloženo je trogodišnje iskustvo stečeno na osnovu povratnih informacija mnoštva korisnika NT-a 4,0, tako da novi operacijski sustav rezultira velikim brojem novih mogućnos

Moguće je potpuno podešavanj izbornika i paleta, a mnoštvo novih "čarobnjaka" vam pomaž u svakodnevnom radu. Pomoću Intellimirror tehnologije adminis tratori sustava mogu svakom korisniku iskrojiti optimalno isko ristivo radno okružje: od toga k će ikone imati na desktopu do programa i podataka kojima im pristup. Zanimljivo je da se koris nik teoretski može logirati na matičnu mrežu bilo s kojeg klije računala i na kojem god radio radni će mu okoliš uvijek biti ist

ŠTO JE NOVO?

Windowsi 2000 spajaju sve najbolje iz svijeta Windowsa 98



Novi-stari Device Manager Iako desni klik na My Computer otkriva bogaliji System Properties prozor, Device Manager je kao jedna od najkritičnijih točki sustava ostao više-manje nepromijenjen

NT tehnologije. Lakoća uporabe na razini je Windowsa 98 Napravljeni su i dodatni pomaci glede ergonomije osnovnog sučelja. U cijelosti je moguće modificirati alatne trake i izbornike po vlastitim željama. Posebna je pozornost dana radnoj površini Kako bi se smanjila zbrka, Scheduled Tasks i pisači su pomaknuti iz My Computer foldera u Control Panel, što još jednom naglašava Control Panel kao centralno mjesto gdje korisnici podešavaju sustav. Zgodni su detaljčići kojima je ušminkan Desktop. Tako primjerice pokazivač miša ima diskretnu sjenu koja stvara dojam da lebdi iznad ekrana.

VEĆA SIGURNOST

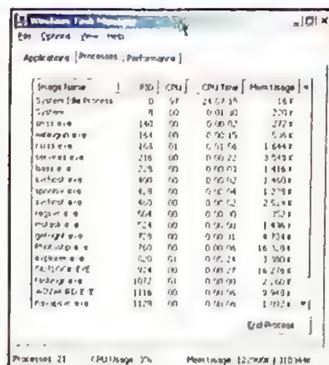
Jedan od glavnih trendova vezanih uz Windowse 2000 je veća sigurnost. Podaci koje držite na vlastitom čvrstom disku moguće je zaštiti Encrypting File Systemom (EFS) koji ih osigurava u slučaju krađe datoteka ili cijelog tvrdog diska. Kako bi se spriječio rad neovlaštenoj osobi na računalu, W2000 podržava više vrsta autorizacije, od digitalnih potpisa za autentifikaciju putem javnih mreža preko korištenja Smart kartica pa sve do Kerberos autentifikacije. WFP (Windows File Protection) sprječava zamjenu/brisanje određenih nadgledanih datoteka na mreži. Iako je osnovni datotečni sustav Windowsa 2000 NTFS, bez problema će raditi i na FAT16 i FAT32. Sjetimo se, NT 4,0 nije radio na FAT32, trenutačno najpopularnijem datotečnom sustavu.

E-BUSINESS

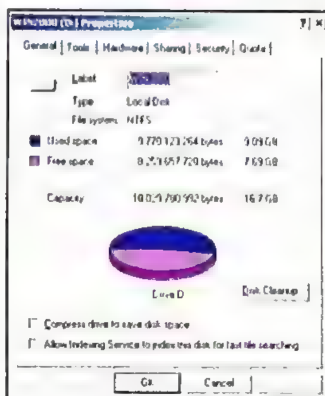
Tipična je greška da se pod e-business trpaju samo online dućani, jer to nije istina. Koncept elektroničkog poslovanja utemeljen je na dostupnosti svake informacije, svugdje. Protok informacija događa se između zaposlenika tvrtke, partnera i korisnika. Naravno, svatko dobiva primjerene informacije. Poboljšanje poslovanja je nezaobilazno. Nekoliko je razloga zašto su Windowsi 2000 trenutačno idealna platforma za e-business. razvoj Interneta također podržava tu platformu, postoji podrška za otimizirane Web aplikacije. A možda najvažnije od svega je sigurnost podataka i prijenosa istih.

IGRE?

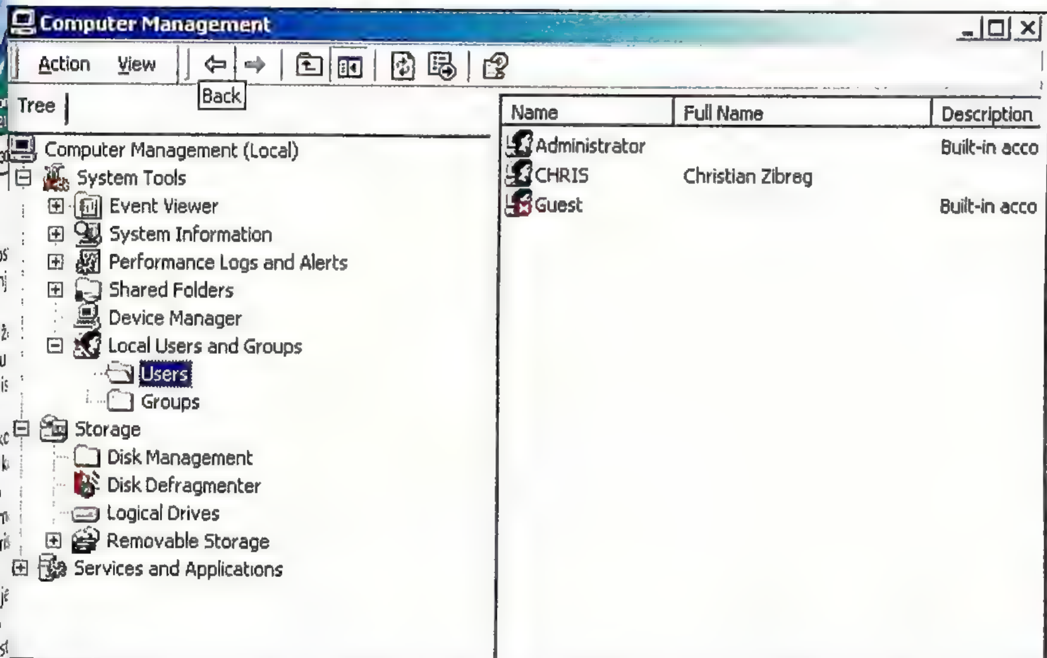
O.K., Windowsi 2000 su, nesumnjivo, izbor za profesionalnog korisnika. Već to što je povećana stabilnost i razina sigurnosti dovoljno je da opravdaju taj izbor. No, što je s "malim korisnikom" koji svakodnevno surfa, piše malo tekstiće , uređuje svoje web stranice i igra se? Što se surfanja tiče, ono će se odvijati manje-više isto. Dakako, uz prednost veće sigurnosti vašeg računala od upada izvana. Pisanje tekstova, obrada podataka, ili koji god koristan posao radili izvršavat će se s većom stabilnošću. Mnogima će upravo to biti kritična stavka koja će ih natjerati da prijeđu na Windows 2000. Ne moram vam ni reći koliko sam puta napisao pola teksta a onda bi mi se zablokiralo računalo i tekst bi se izgubio. Igre, nama najvažnija stvar kao igraćem časopisu, još uvijek šepaju. Neke ne rade. Neke rade polovično. Naravno, sve će se to promijeniti s vremenom. Još se čeka na upravljačke programe mnogih proizvođača za Windowse 2000, a kad je o igricama riječ, kritični su driveri za grafičke kartice. Primjerice, tek je Matrox izbacio testnu inačicu svojih Power Desk drivera za Windowse 2000, dok će se vlasnici ostalih grafičkih kartica morati strpjeti da proizvođači izbace nove drivere sukladne sa Win 2000. Isto tako, iako Win 2000 imaju standardno ugrađene DirectX 7 drivere, igre ne rade zbog toga što je sama jezgra operacijskog sustava drugačija. Sve to znači da ćemo se morati strpiti dok proizvođači igara ne počnu proizvoditi igre sukladne sa Win 2000, što će se vjerojatno dogoditi onog trenutka kad Win 2000 u potpunosti zamijene Win 98 u većini PC-a. Dotad, uvijek vam ostaje Solitaire.



Stabilnost sustava Čak i ako se sruši neka aplikacija, jednostavno pozovete Task Manager sa CTRL + ALT + DEL i izbacite ju iz memorije



Brzo pretraživanje Osim mnoštva novih opcija i korisnih informacija koje možete dobiti o diskovima, moguće je uključiti indeksiranje diskova radi bržeg pretraživanja



rzo pretraživanje Osim mnoštva novih opcija i korisnih informacija koje možete dobiti o diskovima, moguće je i uključiti indeksiranje diskova radi bržeg etraživanja



Zgodan kozmetički detalj sada pokazivač miša baca sjenu na podlogu

DETALJNIJI PRIKAZ NOVITETA KOJE DONOSE WINDOWSI 2000 MOŽETE PROČITATI U NOVOM BROJU INFO EXPRESSA KOJI IZLAZI KRAJEM SIJEČNJA.

Mislav M...

FINAL FANTASY: THE MOVIE

Jedan od najomiljenijih konzolaških serijala uskoro postaje film. I to kakav...



Malo koji poznavatelj igara na konzolama ili igara općenito nije čuo za Final Fantasy. To je serijal koji je u samo jednom desetljeću uspio ujediniti kolektivni duh konzolaša. Uspio je postati značajnim obilježjem moderne, urbane kulture, postati mnogo više od nekolicine "japanskih RPG-ova" – riječ je o utjelovljenju svega što je tipični japanski stil, anime, stvorio. Priča i duh kompletnog serijala različiti su od bilo čega drugog, svojim specifičnostima i originalnošću osvojio je igrače diljem svijeta. Baš zato, nije neobično da su se u Squareu, majčinskoj kompaniji Squaresofta, proizvođača Final Fantasyja, odlučili za proizvodnju filma temeljenog na svijetu FF igara.

Ovaj bi film mogao postati veliki hit ne samo među ljubiteljima Final Fantasyja, nego i općenito. Riječ je o potpuno računalno generiranom animiranom filmu. Dakle, u filmu neće biti nijednog snimljenog kadra, nego će sve što vidite biti računalna animacija. Takav smo pristup dosad vidjeli u nekolicini Pixarovih odnosno Disneyjevih filmova (Toy Story 1 i 2, A Bug's Life, Small Soldiers), ali Final Fantasy će, možda po prvi put, pokušati učiniti CG (computer generated) prizore fotorealističnima. Pokušat će se vjerno prikazati osjećaji na ljudskim licima i sitni pokreti lica, kose, usta, bora i slično. Fotorealistična CG grafika nije nimalo lak zadatak, ni umjetni[čki] ni tehnički gledano, stoga je u film uloženo mnogo novaca, truda i vremena. Ipak, sudeći prema rijetkim materijalima i slikama dostupnim javnosti, Square se više nego dobro snalazi. Stvaranje filma je u tije[ku] i pod nadzorom Square USA, [nji]hove nedavno osnovane amer[ičke] podružnice. Odvija se u moder[n]im i skupim studijima napunje[n]im opremom vrijednom 10 mil[i]juna dolara na vrhu Harbor Co[...] nebodera u Honoluluu na Havajima. Lijep pogled na oba[...]



Na slici je (najvjerojatnije) Grey, glavni muški junak, oklopljen u tipičnom anime stilu

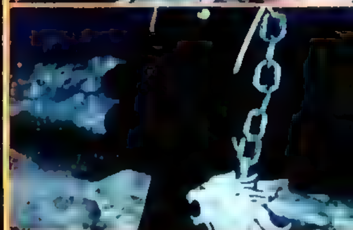
mova nije jedini razlog velike
ve na četiri gornja kata tog
odera – ondje radi čak 250
i, a 150 od njih je izravno
osleno na izradi filma. Da je
: o nečemu doista posebnom,
vrđuju riječi redatelja
nobua Sakaguchija koji bez
ievanja tvrdi da je film na
em trenutačno radi "iznad
ga što je ikad prije napravl-
". Sakaguchi, osim
iteljske, ima i niz drugih
ga. Riječ je naime o producen-
dejnom tvorcu i glavnom
eku svih Final Fantasy igara,
mom čovjeku koji je od samih
etaka, 1986., stajao iza Final
asyja prateći i usmjeravajući
oj serijala. On je i potpred-
mik kompanije Square i pred-
mik podružnice Square USA.
je svjetska premijera filma
a daleko (najavljena je za 18. lipnja 2001., što znači da ga u Hrvatskoj možemo očekivati u kasno ljeto ili ranu jesen), već sada možemo na osnovu dostupnih materijala potvrditi vjerodostojnost visokih očekivanja. Film će u cijelom svijetu distribuirati Sony odnosno Columbia TriStar, kompanija u vlasništvu Sonyja, osim u Japanu i Aziji, gdje će se time baviti Gaga Communications.

Važno je znati da se film ne temelji ni na jednoj od igara iz Final Fantasy serijala pa likovi ni priča filma neće ni na koji način, osim stilom i *settingom*, biti povezani s igrama. Ipak, glavni motivi i tematske preokupacije ostat će u istim okvirima "fantazijske priče o životu i smrti", kako to naziva Sakaguchi. Iako je priča filma službeno nepoznata, pojavile su se mnoge spekulacije od kojih su neke toliko učestale da su najvjerojatnije i istinite. Radnja će se odvijati na Zemlji 2065., kad Zemlji prijeti invazija vrlo opasne rase izvanzemaljaca (prema nekim izvorima, Zemlja će već na početku filma biti okupirana i radnja će se odvijati nakon što je većina stanovništva istrijebljena). U središtu će se priče naći mlada znanstvenica koja će na neki način morati spriječiti planove neprijatelja. Pomoći će joj i oklopnik (neka vrst policajca) Grey, koji je prema riječima nekih "doušnika" iz Squarea izgledom neobično sličan Bradu Pittu. To su jedini dosad poznati likovi. Spominje se i neka vrst podzapleta, u kojem se govori o tome da su upravo u to vrijeme znanstvenici otkrili da je život oblik energije počevši istraživati načine njenog iskorištavanja. Zbog toga će se u filmu mnogo

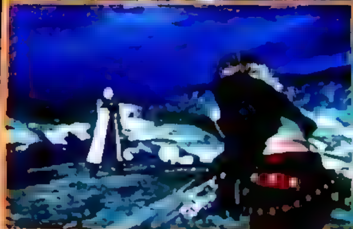
Kako bi to moglo izgledati

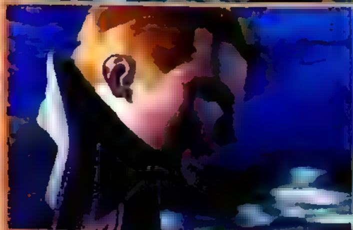
Za dobru indikaciju grafičke detaljnosti FF filma svakako treba pogledati uvod u novu igru Final Fantasy 8. Riječ je o izvrsnom, profesionalno režiranom uvodu, jednom od boljih uopće (naravno, za očekivati je da će film biti tehnički mnogo kvalitetniji). Nakon uvodnih kadrova koji prikazuju more i morsku obalu, kamera putuje prema mladoj Rinoi, a na ekranu se ispisuju poruke koje govore o nekim od osnovnih pitanja igre. Kamera odlazi i promatramo borbu glavnog junaka, Squalla, i njegovog najvećeg suparnika Seifera. Inače, Final Fantasy 8 sadrži oko jedan sat FMV sekvenci, dok ih je FF7 sadržavao dvadesetak minuta manje.











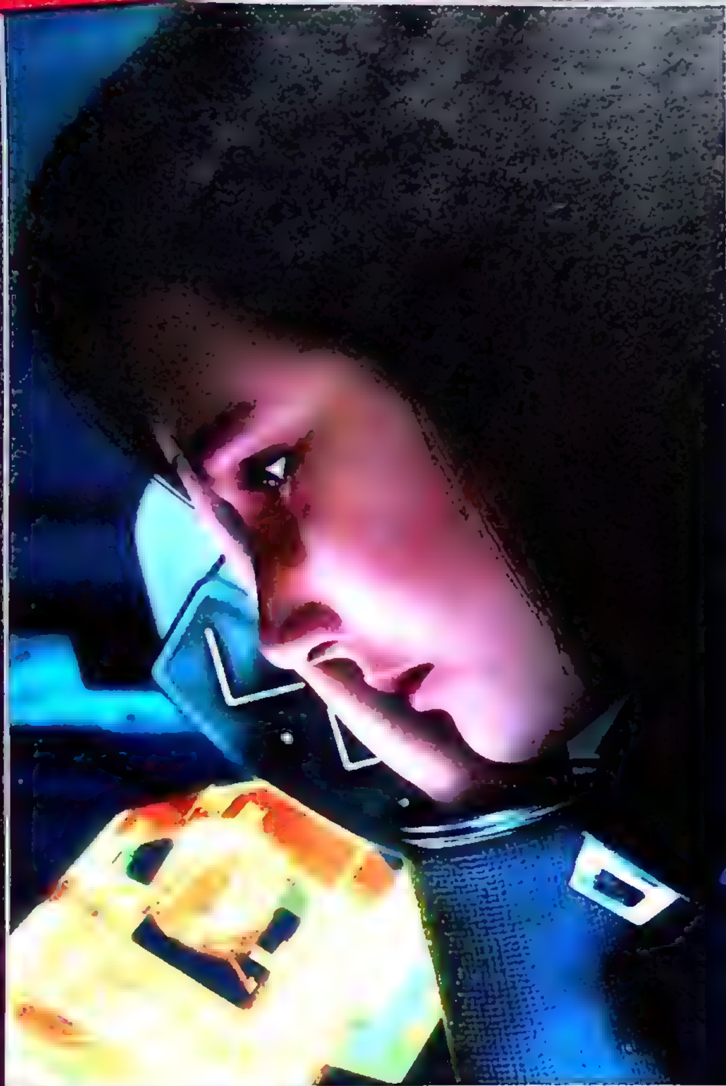


vršeni realizam

kllama objavljena u jed-
m stručnom časopisu
riva nevjerojatno realis-
no modelirane likove: u
mah je zaista teško pov-
owati da je lice na slici
unalno generirano. No,
vra je zanimljivost tekst u
njem desnom kutu
okruženo), u prijevodu:
eacija dugometražnih CG
nova", iz kojeg bi se dalo
lutiti da Square planira
to više od samo jednog
na. To potkrepljuje i
kaguchijeva izjava da želi
raviti nastavak ako se film
aže uspješnim (u što ne
mjamo)







Ovo je mlada znanstvenica, glavna junakinja

Final Fantasy - legenda interaktivne zabave

Sve je počelo davne 1987. Square je bio malena, anonimna kompanija koja je izdavala igre za danas potpuno zaboravljeni Famicom Disk. Kompanija nije stajala baš najbolje, sve do izdavanja Final Fantasyja. Prvi nastavak je izdan za Nintendo Entertainment System (poznatiji kao NES) i postao je veliki hit. Uslijedilo je čak sedam igara prije aktualnog megahita, osmog nastavka. Platforme su često mijenjane. NES, SNES, Gameboy, a sedmi i osmi nastavak su po prvi put izdani za PSX i PC. Sedmi nastavak se dosad prodao u zaprepašćujućih šest milijuna primjeraka, a gotovo je nevjerojatan podatak da je pola od toga, tri milijuna primjeraka, prodano u prvih četrdeset osam sati prodaje (u Japanu, naravno). Final Fantasy 8 je do kraja srpnja samo u Japanu prodan u 3.5 milijuna primjeraka, a sad kad je stigao i na svjetsko tržište, možemo očekivati da će lako premašiti rezultat svog prethodnika Inače, osmi je nastavak jedna od najvećih igara za Playstation, dolazi čak na četiri CD-a, što je za PSX igre pravi kuriozitet. To je priča o sukobu Squalla Lionhearta i njegovog rivala Seifera, koji su prisiljeni raditi zajedno ne bi li spasili svoju domovinu od naprijatelja, te o ljubavi Squalla i Rinoe. FF serija je oduvijek bila arhetip pravog japanskog RPG-a u anime stilu. Iako su teme i junaci igara različiti u svakom nastavku, a ni sami nastavci nisu nikad izravno povezani, ipak postoje neka zajednička obilježja osim smještanja u zajednički svijet s obilježjima fantasyja i SF-a. To su prije svega teme: zaokupljenost ljubavlju i prijateljstvom, životom i smrću, temama koje su uglavnom strane bilo kojem tipu igara osim onima iz japanske škole. Baš zbog toga se takve igre ne sviđaju svima, ali onaj tko ih zavoli, zauvijek ostaje uz njih.



Tehnologija

Za stvaranje ovakvog filma potrebni su golemi resursi i najnaprednija tehnološka dostignuća. Sve su scene 3D prizori na računalu i moraju se najprije modelirati. To se obavlja na Silicon Graphicsovim Octane radnim stanicama. Navodno je na svakom stolu u Squareovim uredima u Honoluluu po jedno takvo moćno računalo. Dizajneri se koriste Alias/Wavefrontovim softverom za 3D modeliranje i animaciju, kao i softverom razvijenim ekskluzivno za potrebe filma. Ipak, potrebni su im tjedni da zadovoljavajuće oblikuju jednu scenu. Iako je to dugotrajan i mukotrpan proces, nije ništa u usporedbi s renderiranjem i animiranjem tih, već pripremljenih, scena. Naime, potpuno renderiranje i pripremanje jedne petminutne scene može potrajati čak mjesec dana. Square je davno najavio nabavu nove opreme koja bi trebala ubrzati i olakšati taj proces, ali nam nije poznato je li to već učinjeno ili se još uvijek koristi stara tehnologija. Animacija likova se radi pomoću *motion capture* tehnologije. U golemom se studiju pomoću infracrvenih kamera snimaju kretnje čovjeka odjevenog u crnu odjeću posutu bijelim kuglicama. Te se snimke prenose u računalo i na ekranima se vidi samo kretanje tih bijelih kuglica poput svojevrsnih kostura. Iz studija snimke putuju izravno u Squareove urede gdje će poslužiti kao predložak za animaciju likova.



Svaki dizajner, programer i animator u Squareovim studijima na stolu ima jednu ovakvu zvjerčicu



Pokreti glumca zaduženog za motion capture se prvo snimaju... slika



...a potom prenose u računalo, gdje se pregledavaju i upućuju u studio

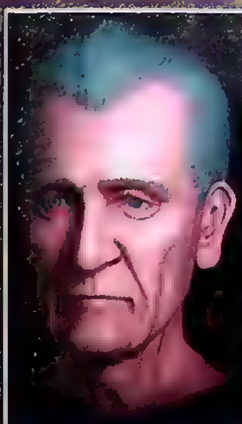
govoriti o pitanjima života i smrti, posmrtnog života i prirode ljudske duše – dakle, tema Final Fantasyja će biti sve samo ne tipična premisa filma zasnovanog na igri (Mortal Kombat, Street Fighter, Wing Commander...). No, to je bilo i za očekivati s obzirom da Final Fantasy pripada japanskoj anime/RPG školi čije su teme mnogo neposrednije i osobnije od zapadnjačkih ekvivalenata, s velikim naglaskom na karakterizaciji likova i njihovih međusobnih odnosa.

Na FF filmu će raditi velika skupina probranih stručnjaka. Odmah iza Sakaguchija, redatel[ja] i vođe projekta, treba spomenu[ti] Juna Aidu. On je producent filma, ali i šef Squareovog odje[la] za film. Inače, bio je i producen[t] financijski isplativog, ali kvalitetom ne posebno istaknutog film[a] Street Fighter dok je radio u Capcomovoj američkoj podružnici, a poslije je producirao i istoimenu TV seriju. Animaciju, koja će biti vrlo važa[n] dio filma, nadzirat će Andy Jones, nekoć glavni animator u *blockbusterima* kao što su Tita[nic]

koristeći najnovija dostignuća CG animacijske tehnologije." Hironobu Sakaguchi, redatelj i producent FF igara



Ova je slika, unatoč impresivnom izgledu, po svemu sudeći, prijelazni kadar i teško je razaznati o čemu je riječ



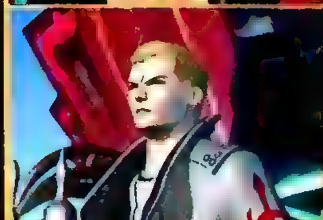
Uloga ovog starca, kojemu je navodno ime Charles, nije poznata. Ipak, za pretpostaviti je da je riječ o bitnom liku jer je ovo jedna od prvih slika koje su procurile u javnost. Primjećujete da je svaka dlaka kose i obrva modelirana posebno?













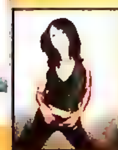


Godzilla. Ako je suditi po kvaliteti animacije u potonjem, koji je k tome tehnološki mnogo manje napredan nego Final Fantasy film, možemo očekivati nešto doista spektakularno. Na grafičkoj izradi radit će i autor uvoda u Tekken 2.

Iako ovaj uistinu zanimljiv film nećemo vidjeti još više od godinu i pol, već sada možemo zaključiti da će biti veliki hit. Za kraj, spomenimo riječi Hironobua Sakaguchija: "Final Fantasy film bit će ostvarenje sna o stvaranju potpuno novog oblika zabave ujedinjujući računalne igre i film, koristeći najnovija dostignuća CG animacijske tehnologije." Može li to značiti stvaranje računalne igre temeljene na filmu? Mada ništa nije službeno objavljeno, postoje indicije da će se neka od budućih FF igara baviti temom ili likovima filma. Vrijeme će otkriti sve...

Glumci

Casting za ovaj projekt započeo je još u lipnju, a zvijezde filma objavljene su službeno u kolovozu. Imena su doista zvučna i poznata, što je već postalo uobičajena u velikim animiranim filmovima



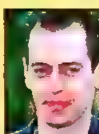
Ime **MING-NA WEN** možda vam ne znači mnogo, ali riječ je o perspektivnoj i iskusnoj holivudskoj glumici koja će u Final Fantasyju posuđivati glas heroini filma, mladoj znanstvenici. Njezini prijašnji filmovi su Mulan (također animirani Disneyjev film gdje je tumačila glavnu ulogu) i Street Fighter



ALEC BALDWIN je također vrlo zvučno ime iako ga u posljednje vrijeme nismo vidali u značajnijim filmovima. Pretpostavljamo da će upravo on glumiti Greya, lik glavnog macho junaka koji mu savršeno odgovara (iako, to su samo naša nagađanja...). Njegov je najpoznatiji film Lov na crveni oktobar



DONALD SUTHERLAND je prava holivudska glumačka legenda Ovaj nešto stariji glumac je ostvario brojne odlične uloge (u novije doba filmovi Outbreak, Razotkrivanje i dr.). Prema godinama, pretpostavljamo da bi u Final Fantasyju mogao tumačiti ulogu starca Charlesa kojeg možete vidjeti na jednoj od slika



STEVE BUSCEMI, možda najzvučnije ime među navedenima, jedna je od najzapaženijih figura modernog američkog nezavisnog filma. Poznat je po ulogama u filmovima Fargo i Reservoir Dogs. Teško je reći koga će glumiti u FF-u, ali najvjerojatnije je će to biti jedan od glavnih pozitivaca



JAMES WOODS (Contact, Vampires, Hercules) je također vrlo poznat glumac. Ne znamo koju bi ulogu mogao preuzeti, ali teško je vjerovati da će tumačiti bilo koga doli glavnog negativca

wa su čovjeka koja danas nešto znače u svijetu računalnih igara. Jedan je Sid leier, tvorac mnogih odličnih igara, a najpoznatije su Pirates i Civilization. Drugi e: Peter Molyneux, stvorio je novi žanr igara i uz njegovo ime vežemo Populus i yndicate. Jedan od njih trenutačno stvara igru koja će uzdrmati svijet igara akav poznajemo. Njegovo je ime: Peter Molyneux.



Sa svojim timom iz Lionheada, Peter stvara još jednu igru koja će nas počastiti pogledom na zemlju s nebeskih visina, tzv. "god" igru. Možda je prvi put nakon toliko godina taj naziv opravdan jer ovdje uistinu igrate jednu od dosad najvažnijih uloga boga.

Black White



Ovakve scene i realizam grafike su jedan od razloga zašto je Black & White u razvoju više od dvije godine.

Što je "god" igra, ne treba posebno objašnjavati. Dok vi gledate svoje carstvo s nebesa, svijet ide svojim putom čekajući da napravite neku promjenu koja će izmijeniti društvo dotad vam znano.

Ovaj drugi dio žanra je teško objasniti. Jeste li ikad imali prilike brinuti se za neko biće koje je zahtijevalo mnogo nježnosti, brige i nadzora? Dobro, svi smo imali kućne ljubimce, ali nisu bili baš previše inteligentni. Jeste li se ikad brinuli za malo dijete i pazili što radite jer vas je pokušavalo oponašati? Ako jeste, onda si možete dočarati kakav će osjećaj u vama pobuditi Black & White. Iskreno, svega me je toga strah, ali jedva čekam da Black & White dođe na police trgovina.

U POČETKU STVORI BOG NEBO I ZEMLJU

I reče Bog: "Neka proklija zemlja zelenilom – travom sjemenitom, stablima plodonosnim koja, svako prema svojoj vrsti, na zemlji donose plod što u sebi nosi svoje sjeme. I nikne iz zemlje zelena trava što se sjemeni, svaka prema svojoj vrsti, i stabla koja rode plodovima što u sebi nose svoje sjeme, svako prema svojoj vrsti. I vidje Bog da je dobro."

Zemlja u koju stižete kao mladi bog nazvana je Eden i zemlja je lijepota. Sve karajeve koje danas gledamo s divljenjem Lnheadovi su dizajneri skupili i prenijeli ondje.

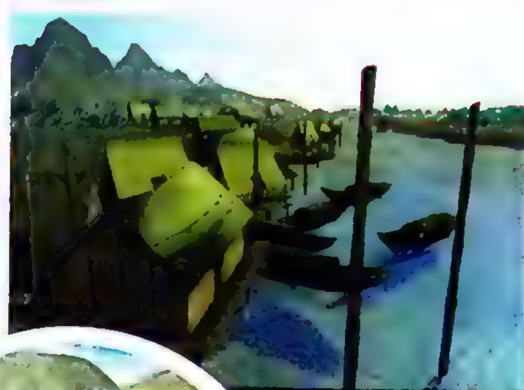
Eden nije samo "zeleni otok", nego je kraj koji preplavljuju prašume, nevjerojatna flora i fauna, rijeke, jezera, kanjoni. Riječju, veličanstven kraj.

Kako je svijet Edena savršena prirodna cjelina, tako su njegovi stanovnici gomila sretnih ljudi koji žive u plemenima bez brige, u obilju hrane i pića, bez novaca koji bi unosio nered i pomutnju, oni su oličenje sreće. Ta plemena su zapravo skup povijesno važnih naroda, od Grka do Egipćana. I svaki član plemena poštuje drugog - za razliku od našeg svijeta, oni riječ svađa nemaju u svom rječniku.

I normalno, prema nekim zakonima svemira, ništa ne može ostati sretno i zadovoljno jer - stig ste vi. Stanovnici Edena bili su sre ni stoljećima, a sada će upoznati ružnu riječ – i to je kruta realnost.

Da bude još gore, niste došli sami. S vama je stiglo još sedam mladih bogova, vjerojatno s faksa i svi želite iskušati svoje moći u pravom svijetu. I tako, ni kriv ni dužan, Eden postaje ratnim poprištem bogova, što baš i nije najugodnija stvar koja vas može snaći.

Kako objašnjavaju u Lionhea vama se ne može zamjeriti jer - v ste kao dijete koje gleda koloniju mrava. Koji put ćete se, vidjevši d mravi vuku teški teret





Svijet u kojem se igra odvija se zove Eden i prepun je krajolika koji ostavljaju bez daha, prekrasnih lokacija i raznih civilizacija

prema mravinjaku, smilovati i podignuti taj teret i staviti ga pokraj mravinjaka, a već nekoliko minuta poslije svojom ćete cipelom zgaziti užurbane radnike koji su samo htjeli obaviti svoj posao. Na isti način promatrate stanovnike Edena. Ali oni vam, za razliku od mrava, trebaju. Neki će se zabavljati štiteći selo, pomažući ljudima, a nekima će biti najveća zabava slati bolesti i razarajuće potrese koji će uništiti do jučer sretno društvo. Vidjet ćete što vam se više isplati.

Kako vaša snaga nije dovoljna da biste porazili drugog boga, na scenu stupaju mali stanovnici. Vaš je glavni zadatak uvjeriti ih da ste vi glavno požanstvo i da se vama moraju klanjati jer će vam baš oni, izvodeći svoje rituale i klanjanja, darovati životnu energiju nužnu za stvaranje i korištenje čarolija. Ako ih zanemarite i budete oholi, neće vam biti darovana njihova životna energija i bit ćete poraženi. Ali da bi igra bila još zanimljivija, svako pleme ne obožava na isti način. Svako pleme ima posebne čarolije koje ćete i vi dobiti postanete li njihov bog. Dok će vam Grci davati čarolije za izgradnju, Zulu će vam davati napadačke čarolije. O vama ovisi kako ćete taj bonus iskoristiti, o vašoj snalažljivosti ovisi i vaš životni vijek.

Ali da ni vaš život ne bi bio idila i da ne pomislite da možete raditi što hoćete jer ste bog, sudbina vas je jednog jutra digla iz kreveta, primila za ovratnik i udarila nekoliko

TITANI

Titani će biti jedni od najveličanstvenijih likova ne samo u ovoj igri, nego općenito. Svojim proporcijama plijenit će pozornost - napravljeni su u zastrašujućoj veličini, što će se posebice vidjeti kad se titan nađe usred sela u mnoštvu sićušnih ljudi koji trče naokolo.

Trenutačno se govori o brojci od 26 mogućih vrsta od kojeg ćete moći napraviti svog miljenika i suborca. Iz vašeg carstva, tj. krajolika, možete uzeti bilo koju životinjsku ili ljudsku vrstu i odgojiti prema vlastitim mjerilima.

Od samih početka njegovog odgoja, vaš će vas titan idealizirati, postat ćete ne samo njegov mentor i učitelj, nego viša sila koja će oblikovati njegovu psihu i ponašanje u budućnosti.

Kad odaberete svojeg miljenika i bacite ga u svoj dvorac gdje će početi njegov razvoj do djeteta bogova, odmah ćete vidjeti kako je zahtijevna ta zadaća. Sve što vi činite, pokušava i on činiti. Ili ćete dobiti golemu kreaturu čista srca ili pak golemog demona koji vidi samo razaranje kao način komunikacije. Ali neće samo vaše ponašanje prema podanicima odlučiti kakav će biti vaš titan, nego i ponašanje prema njemu. Ako ga kaznite zato što je pojeo jednog vašeg «vjernika», a nagradite ga kad zdrobi protivnika ili divlju zvijer, razvit će se njegova inteligencija i pogled na svijet. Uskoro će bez vaše naredbe početi braniti ljude iz plemena ili pomagati pri izgradnji kuća, jednostavno inteligencija će se ukazati.

Ako ga tučete bez razloga ili se iživljavate na njemu, postat će pognuti strašljivac koji će se skrivati kad god ga budete tražiti. Ako ga tučete u trenutku dok svira određena melodija, pobjeći će i skriti se kad je sljedeći put čuje. Ali krajnja radnja koju vaš titan može upotrijebiti protiv vas su vaše vlastite čarolije. Budući da prati sve što radite, naučit će upotrebljavati i vaše omiljene čarolije u dobre ili zle svrhe. I kad vaše ponašanje prema njemu učini od jadne zvijeri podivljalog manijaka željnog krvi, krenut će razarati vaše vjernike i vas: zapravo pobunit će se protiv vlastitog stvoritelja.

Nedavno se saznalo da ćete nakon smrti svog miljenika, ili od starosti (da i vaš titan stari kao i sve drugo u igri) ili od rana zadobivenih u bitci, moći prenijeti njegov um u tijelo novog titana, ali više nikad neće biti kao prije.

Malo se toga zna o svakom titanu, ali smo ipak saznali nešto o pet prvih stvorenja koja su dizajneri stvorili:

PETER MOLYNEUX

PETER MOLYNEUX je čovjek koji stoji iza mnogih igara i jednog žanra. On je, naime, izmislio «god» igre gdje s visoka gledate na svijet ispod sebe i upravljate svime i svačime. Tvorac Populusa, Syndicatea, Magic Carpeta, Theme Parka i mnogih drugih je nakon prodaje Bulfroga EA-u postao vrlo bogat čovjek (1997. je bio na 755. mjestu rame uz rame s Roger Moorom). Unatoč slavi i bogatstvu, odlazi iz EA, a kao glavni razlog navodi izmorenost. U kasnijim intervjuima ipak priznaje da je glavni razlog njegovog odlaska zapravo nezadovoljstvo samim sobom, tj. igrama koje je napravio. Osniva



U svom se novom razvojnom studiju bavi razvojem igara, ali je zadužen i za odnose s javnošću. Jedini čovjek čija bi se darovitost mogla mjeriti s njegovom je legendarni Sid Meier (jedino što je Sid Meier poznatiji jer uz svaku igru ide Sid Meier's naziv igre).

Veliki je stručnjak sve samo ne konvencionalan. Uredske priče govore da je jednom, kad su se on i potpredsjednik Lionheada (Steve Jacksona) kladili čiji će tamagotshi duže izdržati, htio podmititi Steveovu djecu šiframa za prijelaz Dungeon Keepera ako očev tamagotshi skriju, tako da on dobije okladu. Prevara je u posljednji čas

PLEMENA

U Black&Whiteu bit će mnoštvo svega, pa tako i plemena. Budući da se radnja igre odvija u izmišljenom vremenu i prostoru, tako se i sva važnija plemena, tj. buduće nacije, uključene u igru. O njima će ovisiti kakve ćete čarolije posjedovati, kako će oni sami reagirati na pustošenja koja priroda šalje da vam se uplete u sudbinu vrhovnog boga. Isto kao i titani, i plemena će vam davati čarolije, od dobrih pa do loših.

Zapravo se vrlo malo zna o plemenima i njihovim razlikama jer su ispočetka bila malo potisnuta u razvoju - najviše se bavilo titanima, krajolikom i upravljačkim sustavom.

GRCI Kako su drevni Grci bili ljubitelji znanosti i kulture, predpostavlja se da će njihove čarolije više naginjati nezemaljskom, pogotovo zbog njihovog proučavanja filozofije. Iz velike ponude posebno izdvajamo štit koji će štititi vaše zaseoke od prirodnih katastrofa i neprijateljskih titana. Ali kroz povijest su Grci često ratovali međusobno, pa bi se mogao ostvariti naum neprijatelja, podijeli pa vladaj

JAPANCI Kao veliki štovatelji predaka i nematerijalnog svijeta, njihove magije kao i kod Grka više će ići prema nezemaljskom. Doduše, kroz njihovu povijet vidimo konstantnu žicu hrabrosti koja je gotovo na granici s fanatizmom (kamikaze u drugom velikom ratu ovog stoljeća). Njihova odanost i borbenost donijet će vam gomilu napadačkih čarolija.

EGIPĆANI Poznati kao veliki štovatelji svojih bogova, od Egipćana se očekuje čvrsta, nepokolebljiva vjera u vas. Sve što učinite za njih bit će još jedan znak da se vam moraju pokoravati. Makar se točno ne zna kakve bi oni čarolije mogli imati, sigurno neće nedostajati agrasivnih znamo li da je faraonova vojska bila glavni način vladavine

TIBETANCI Danas je Tibet poznat kao najveće duhovno središte na svijetu. Tibetanski svećenici provode većinu svojih života meditirajući, tako da se od njih očekuje veliki prinos «životne slie» koja vam je potrebna da biste mogli koristiti čarolije. Čarolije vezane uz ovaj narod temelje se na duhovnosti pa će biti više namijenjenje zacjeljivanju negoli ratovanju

KELTI Kelti su zajednica koja je naselila veliki dio Europe i koja je često bila u doticaju s prirodom Keltski svećenici, druidi, vjerovali su u duhove prirode i štovali prirodne sile kao najveći autoritet bogova. Od njih se očekuju slične čarolije, od prizivanja kiše pa do uspostavljanja prirodne ravnoteže u vašem carstvu.



jakih šamara. Pa da vidimo čija štala ima više sijena

Nakon malo žešćeg buđenja, uviđate da vas ni narod Edena neće obožavati bezuvjetno. Morate ih pridobiti ili silom ili milom ili crnim ili bijelim. I kad ste zaključili da ste bijednim seljanima već dosta usluga napravili te ste im počeli slati bolesti i demone da ih kazne, krajolik se počeo mijenjati. Savršeni sklad zelenila oko vas počeo se mijenjati, trava se počela sušiti, stijene gubiti zelenkastu boju i postajati crne, a nekoć bistre rijeke postadoše potoci užarene lave

I na vašim su se seljacima vidjele promjene Više nisu rado išli u polje, radije su krali iz seoske žitnice ne brinući se što će se dogoditi kad dođu nerodna vremena. Moral im je opao, do jučer složni bračni drugovi danas su se svađali, spavali s kim (i s čim) su god stigli i više niste vidjeli izlaz

Na kraju krajeva, ni vaš vlastiti dom, velika citadela nad kojom se nadvijala duga, nije više nalikovao domu kakav ste stvorili Dugu je zamijenila oluja koja je neprestano bješnjela iznad citadele, a duž velikih hodnika kojima je nekoć odjekivala glazba čuo se jedino vjetar.

Konačno ste se pogledali u zrcalo i otkrili strahovitu istinu: bog i

ČAROLIJE

Čarolije se u ovom trenutku dijele na čarolije za napadanje, obranu i stvaranje. Za sada se u spomenute tri kategorije nalazi između 50 do 100 čarolija, ali ih nećete moći sve koristiti – pojedine će biti vezane za određena plemena. Postoji jedna novost i u načinu njihovog stvaranja. Najbolje bi bilo objasniti na primjeru, jedan od već poznatijih je fireball. Odabrat ćete vatru kao element stvaranja i nakon toga mišem napraviti zamišljenu kružnicu stvorivši vatrenu loptu. Što je vaša kružnica pravilnija, to će čarolija biti jača. Ako pak samo povučete crtu po krajoliku, onda ćete umjesto fireballa dobiti firewall. Jednostavno, a učinkovito. O dizajnu čarolija ne treba mnogo pričati, Peter i društvo iz Lionheada potrudilo se stvoriti nezaboravan vizualni događaj.

ČAROLIJE ZA NAPADANJE **Uz neke nestandardne čarolije, tu su i neke «normalne». Tako možemo očekivati vatrene lopte, oluje, munje i gromove, strašne potrese koji će parati tlo, a s neba će padati vatrena kiša. Jedna od karakteristika čarolija za napadanje je vrijeme pripreme. Više neće biti instant čarolija. Više pomoću čarobnih riječi (šiljiš-piljiš) nećete dobivati efekt instant razaranja, nego će sve ići postupno i svojim prirodnim tijekom. Najsvjetliji primjer za to je munja. Kad bacite tu čaroliju, određeno će se vrijeme sakupljati olujni oblaci nad predmetom vaše srdžbe, a tek onda će nebo proparati bljesak koji će razoriti tlo.**

ČAROLIJE ZA OBRANU **O tim se čarolijama malo zna. Jedna od spominjanih je štit čiju funkciju svi znamo. Ali novost je što se mana troši ovisno o snazi udarca. Znači, kad vi napravite štit, to vam odnosi dio mane, a kad ga neprijateljski udar pogodi, još se uzima određena količina mane proporcionalna jačini udara.**

ČAROLIJE ZA STVARANJE **Trenutačno se ne zna ništa o njima, razvojni tim šuti. Možemo pretpostaviti da će se ticati razvoja vašeg plemena. Najvejrojatnije ćete sijati žito, skretati rijeke i potoke da biste mogli navodnjavati plodne ravnice. Ili ćete slati gomile skakavca da opustoše polja neprijateljskog plemena. Sve je moguće.**









Titani su zasigurno najveličanstveniji likovi u igri - počevši od lava koji je zaštitni znak ove igre i tvrtke Lionhead. Hmmm, nije li negdje na ove slike slučajno zalutao i naš Horned Repaer?

zemlja su jedno. Kako ste vi postajali sve gori i upotrebljavali zle čarolije na vlastitom narodu koji vas je sad štovao iz straha, tako se s vama mijenjala i vaša zemlja i vaš narod. Morali ste se nekako izvući iz toga i opet ste postali dobar zaštitnik i milosrdan stvoritelj čija je dobrota bila najveći dar narodu ...aa. I kucnuo je veliki dan, dan kad ćete pokušati stvoriti biće koje će imati djelić uma slična vašemu, učenika koji će poslije postati vaš suborac i vjeran pratilac

JAHVE, BOG, UZME ČOVJEKA I POSTAVI GA U EDENSKI VRT, DA GA OBRAĐUJE I ČUVA

Nešto slično je i dizajnerima igre palo na pamet pa su nam dali priliku da iz malo većeg spektra spodoba odaberemo biće koje će hodati Edenom i uživati u njegovim plodovima. Točnije, dali su nam da odaberemo od 26 vrsta, što životinja, što ljudi, što nečeg neraspoznatljivog i pokušamo ih podignuti po našim mjerilima.

Glavni razvoj vašeg miljenika, titana, počinje kad ga bacite u svoju citadelu, gdje će biti pod utjecajem magičnih moći i životne sile koji vaši seljaci generiraju u vjerskim obredima. Tijekom preobraze njegove dimenzije postaju zastrašujuće. Od malog bića postat će golemi stvor vezan uz vas, mogli bismo reći, kao pas.

Na E3-u Peter Molyneux i kompanija predstavili su neke glavne feature Black & Whitea, a među njima su bili i titani. Na tom prikazu uzeli su majmuna iz obližnje šume i bacili ga u citadelu. Razvio se u golema majmuna nalik na King-Konga, a prvo što je učinio bilo je dolazak do vašeg sela i gutanje vaših podanika (glupi majmun). Peter je objasnio publici da vaš titan mora naučiti, baš kao i malo dijete, što je dobro, a što ne. I tako je brzim potezom miša veliki titan dobio takav šamar da se zanjihao, a lice mu se zgrčilo od bola. U tom trenutku auditor je bio oduševljen.

Na tom konkretnom primjeru pokazali su kako će izgledati odgoj vašeg ljubimca. Neće se sve svoditi na batine, ali će se koji put činjenica da je batina iz raja izašla pokazati istinitom. Tijekom vremena vaš će titan naučiti što vi smatrate dobrim, a što lošim i počet će se ponašati malo samostalnije. Počet će razmišljati svojom glavom. Budući da vam je odan, sa zanimanjem će promatrati kakve čarolije bacate i malo-pomalo naučiti kako koristiti neke od njih. I onda će vas nešto iznenaditi. Da bi bacao čarolije, on ne koristi životnu silu koja vama treba, on je već nosi u sebi i totalno je neovisan o vašim vjernicima.

Uvidjet ćete da je zapravo velika, blentava kreatura koja vas gleda sa štovanjem ključ uspjeha i najmoćnije oružje koje možete poželjeti.

TITANI

LAV Kralj svih životinja, simbol snage i hrabrosti. Sigurno je da će se te odlike prenijeti i na vašeg titana od prvih trenutaka razvoja. Svojom golemom snagom postat će strašan ratnik, ali i zastrašujuća pojava među drugim titanima. Zla verzija lava izgleda kao slika i prilika samog Sotone.

MAJMUN Veliki majmun, osim što posjednuje golemu snagu (remember King-Kong?), posjeduje i dovoljan stupanj inteligencije da bude dobar učenik i poželjan suborac koji će s lakoćom naučiti izvoditi i teže čarolije. Vjeruje se da će moći koristiti različita oruđa, pa čak neka i izrađivati.

TIGAR Makar je malo toga poznato o tigru, vjeruje se da će biti sličan lavu. Mogućnost kamuflaže i snaga izdvojit će ga od ostalih, pogotovo ako ste naklonjeniji bogu Marsu.

KRAVA O ovom titanu jednostavno ne znam što bih mogao reći. Ako se ravnamo prema crtiću Cow and Chicken, možemo očekivati razarača, ali vjerujem da će se umjesto krave pojaviti bik, a ako se sjetimo i koride, onda možemo samo zamisliti njegovu moć razaranja.

ČOVJEK Najveća obveza dolazi s ovim titanom. Ravnoteža snage i inteligencije i činjenica da potječe od ljudskog roda trebala bi mu odmah na početku pružiti mogućnost da zaštiti vaše «vjernike» i da pomogne u razvoju vašeg plemena. Ali baš zbog razvijenijeg intelekta, bit će ga teško obuzdati.

...MLJA EDEN

...e i radne skice pokazuju kako će konceptualno izgledati neke od "mapa" tj. svjetova u zemlji Eden u kojoj se igra odvija. Grafički dizajneri su dosta inspiracije crpili iz ...djske povijesti i raznih povijesnih razdoblja kako bi igra imala što grandiozniji i epski "feeling". Kombinirano sa grafičkim engineom čiju detaljnost mogu opslužiti tek ...našnji procesori i grafičke kartice, vaše oči će sigurno biti nagrađene slikama koje ostavljaju bez daha.











Grafički engine Black & Whitea je od samog početka razvijan sa budućnosti u vidu, a dizajneri tvrde da je tek snaga procesora i grafičkih kartica postala dostatna za oživotvorenje njihovih zamisli.

SVE JE JASNO; KAO CRNO I BIJELO

Osim što vaš titan traži stalnu nježnost i brigu, i vaši je vjernici, seljaci očekuju. Na vašu će pomoć gledati kao čudo i malo-pomalo početi vas štovati. Ali, njih nije jednostavno zadržati. Pomognete li im, primjerice, samo kod sjetve žita, a drugi bog na njih pošalje vojsku kostura, zaključit će da je on snažniji i počet će njega štovati. Nema isključivo dobre ili isključivo loše čarolije, sve ovisi o tome kako se snalazite u određenom trenutku. Možda će vas više štovati ako im, kad budu loši, pošaljete gomilu štakora koji će uništiti usjeve nego da im date neku nagradu koju nisu zaslužili.

Vaše pleme ima gomilu zgodnih featurea. Jedan od najpoznatijih je kad im bacite loptu kao dar. Jedan će je seljak početi napucavati uokolo i malo-pomalo će sve više ljudi doći vidjeti što to radi. I kako su ljudi društvena bića, uskoro će početi igrati jedni s drugima i – to će dovesti do jednog izuma. Jednog dana kad pogledate što rade, vidjet ćete da su izmislili najvažniju sporednu stvar na svijetu, nogomet.

Takve i slične stvarčice bit će sastavni dio igre. Ako u selu, primjerice, postoji darovit pojedinac koji se bavi glazbom, kad njegovom životu dođe kraj, cijelo će selo biti žalosno i ići na njegov pokop, nitko neće taj dan izvoditi rituale i vi nećete dobiti životnu energiju. Ako ih podmitite kakvom igračkom, možda zaborave na tugu i počnu ponovno voditi normalan život. Psihologija ponašanja živih bića osnova je na kojoj je igra napravljena.

Sam život seljaka ne ovisi o vama, oni imaju svoj život. Oni više ne obavljaju samo svoje poslove, oni imaju i emocije. Jednog će se dana zaljubiti, oženiti se, imati potomke, zabavljati se, biti bolesni i na kraju umrijeti. Black & White će biti druga verzija stvarnosti.



LIONHEAD STUDIOS

Početak Lionheada je zapravo kraj Peterova rada u Bulfrogu. Sredinom 1996. Peter Molyneux je dao otkaz i Bulfrog je ostao bez jednog od najvećih umova u stvaranju računalnih igara. Prema njegovi riječima, nakon prodaje Bulfroga EA-u, stalna su ga putovanja u Kaliforniju i natrag te neprestani pritisci jednostavno oslabili. Nakon odlaska osniva Lionhead Stuidos, tvrtku koja je dobila ime po hrčku jednog od potpredsjednika tvrtke. Ali siroto stvorenje nije preživjelo šok – uginulo je samo nekoliko tjedana nakon oduke o uzimanju imena Lionhead.



Svi znamo, a poneki su se mogli uvjeriti i sami, da su umjetnici krhke i čudne duše. Kako je dobar dio Lionheada «umjetnički» nastrojen, i radna je atmosfera takva. Razvojni tim u Lionheadu ograničen je na 20-25 ljudi i nikada ih nema više od tog broja. Bilo kakav razvoj neke druge igre Lionhead prepušta svojim satelitskim studijima, dok se oni bave samo Black&Whiteom - i to već dvije godine.Tih 20 individua je gomila čudaka čije su priče nevjerojatne. Tu je bivši član rock-sastava, DJ, model za reklamiranje tajica, apsolvent na Cambrigeu, vegetarijanac, homoseksualac, dostavljač (koji je, ne biste vjerovali, prije radio za dostavljačku tvrtku Black & White Couriers) i pokoji matematički genij. Ta se gomila tipova našla na jednom mjestu da bi napravila Black & White.

Opis radnog dana u studiju uključuje i obvezatan dolazak do podneva. Fiksno radno vrijeme je nepoznanica, ali kako svi vole svoj posao, često nakon nekog tuluma dođu u studio i rade dugo u noć.

Nepodoštine koje oni izvode ne mogu se baš nabrojati na prste. Primjerice, za rođendan potpredsjednika Lionheada, Steve Jacksona, odlučili su se malo zabaviti. Znajući kako Steve više od svega za rođendan želi tajnicu, unajmili su debelu striptizetu i rekli mu da ima intervju s jednom kandidatkinjom. I taman kad su se ispred šokiranog Stevea ukazala golema, mlohava prsa striptizete, momci iz Lionheada su ga snimili na kameru, dekodirali i prebacili na Internet da bi to svi mogli vidjeti. A jedan od glavnih umjetnika je jedne kišne večeri, ostavivši svoju trudnu ženu u videoteci, izašao van i sreo starog prijatelja te ga poveo doma na pivo. Nakon nekoliko sati ona je nazvala iz videoteke, on je potpuno zaboravio da ju je ondje ostavio. I kako kaže Steve: «Umjetnici. Zar ih samo ne volite?»

A priču kako je jedan od programera dobio nagradu u stilu Monice Levisky neću pričati jer već spada u domenu erotskih romana.

Osim što su totalno «ludi», oni su i stručnjaci u svom polju i nisu tu samo radi zabave. Nekoliko stručnjaka iz Bulfroga, od koji je jedan programirao AI, već su su se iskazali, a tu je i genij za matematiku i fiziku koji je programirao fizički model, gomila umjetnika koji su radili na krajolicima i animacijama – svi se oni trude stvoriti nezaboravan svijet Balck & Whitea.

Ako je suditi samo po ljudima koji razvijaju Black & White, igra će biti doseg grupe genijalaca sa smislom za zabavu.

I SEDMOGA DANA BOG DOVRŠI SVOJE DJELO KOJE UČINI

U Lionheadu su dosta vremena potrošili na izradu sučelja koje neće biti komplicirano. Cijelo se sučelje svodi na «ruku božju» kojom upravljate svime. Osim izvođenja čarolija (pogledajte okvir), ruka će vam poslužiti i za kažnjavanje i odobravanje radnji koje vaš titan čini, kretanje krajolikom i tko zna što sve nećete raditi s njom. Krećete se tako da primite teren s rukom i vučete ga dok odredište ne stigne k vama. Prvi put će brdo doći Muhamedu, a ne Muhamed brdu. Tim sitnicama Black & White će vam se još više uvući pod kožu.

Osim što ćete svog titana učiti doma, Peter kaže da će razviti veliku komunu gdje će svi oni biti izloženi i bez borbe učiti jedan od drugoga. Tko zna možda nauči nešto dobro, a možda opet vidi nešto loše. Da ne bi bilo situacija kojima jednostavno ne biste više mogli raspoznati svojeg titana među inima, Lionheadovci jamče da neće postojati dva identična na svijetu. Oni su, naime, napravili kožu koja se ponaša kao u stvarnom životu. Svaki udarac ili rana od bitke ostavljat će vidljive ožiljke na njemu i nikad se neće dogoditi da ne znate koji je titan vaš.

Tako će se jednostavno stvoriti svijet gdje ćete uistinu biti apsolutni vladar svega što hoda, pliva, leti ili gmiže. Nećete igrati igru zato što hoćete poraziti sedam ostalih bogova i zato što želite da vaše carstvo bude najveće, nego zato što uživate u ulozi jednog od njih.

Kako vidite, Black & White neće biti samo još jedna igra oko koje podigao hype. Black & White je život jednog boga. Black & White je veći od života. Black & White je jednostavan, zapravo jednostavan je kao crno i bijelo.



PRODAJNA MJESTA:
Dubrovnik: BAMBOLA MD - 020/413 233
Osijek: KOMGAL - 031/203 677
Rijeka: MDS - 051/211 172
Split: LAMA - 021/393 414
Varaždin: ZIT - 042/211 744
Zagreb: GORNJI GRAD - 01/3896 200
MDS - 01/3771 140
PC PROJEKT - 01/2450 225
ZINAM - 01/3666 044
ZIT - 01/3092 564
BIH: STUDIO 7 - (387) 88/682 201
LEXMARK
WANTED
CJ 3200
NAJBOLJI PISAČ NA TRŽIŠTU!!!
BRZINA: 6 str/min c/b
REZOLUCIJA: 1200x1200
FOTOISPIS
2 GLAVE
KOLOR I CRNA TINTA
WANTED
NO REWARD
WANTED
NO REWARD
WANTED
NO REWARD
WANTED
1 $
WANTED
COLOR JET PRINTER 3200
LEXMARK
WANTED
OLIVER
799kn*
* bez PDV-a
LEXMARK

RECENZIJE

	1/00	12/99	Ime igre	Platforme
•	1	1	**FIFA 2000** EA/THQ	PC, PS, GBC
•	2	2	**James Bond:** *Tomorrow Never Dies* EA	PS
•	3	3	**Tomb Raider 4** - *The Last Revelation* EIDOS	PC, PS
▲	4	4	**Championship Manager:** *Season 99/00* EIDOS/FERAL	PC, Mac
▲	5	7	**Medal Of Honour** EA	PS
▲	6	8	**Gran Turismo** SONY	PS
▼	7	5	**Driver** GT	PC, PS
▲	8	11	**Worms Armageddon** HASBRO/INFOGRAMES	DC, PS, GBC, N64
▼	9	6	**Colin McRae Rally** CODE MASTERS	PC, PS
▲	10	13	**Crash Bandicoot 2** SONY	PS

RECENZIJE



PLAYSTATION

1	2	**JB:** *Tomorrow Never Dies* EA
2	1	**FIFA 2000** EA
3	3	**TR4** - *The Last Revelation* EIDOS
4	4	**Medal Of Honour** EA
5	5	**Driver** GT

NINTENDO 64

1	1	**WWF Wrestlemania 2000** THQ
2	4	**Super Mario 64** NINTENDO
3	2	**Donkey Kong 64** NINTENDO
4	3	**Super Smash Brothers** NINTENDO
5	5	**F-Zero X** NINTENDO

PC CD-ROM

1	1	**Championship Manager:** *Season 99/00* EIDOS
2	2	**Age of Empires II:** *The Age of Kings* MICROSOFT
3	3	**Quake 3 Arena** ACTIVISION
4	5	**TR4** - *The Last Revelation* EIDOS
5	4	**Theme Park World** EA

TKO SMO MI?

Prikriveni iza višegodišnjih preinaka u photoshopu te mnoštva lokalnih plastičnih kirurga, redakcija Hackera je vješto prikrivala ono što zapravo jest. Sljedeće fotografije i podaci objašnjavaju pravu istinu (ne onu s mafijašima). A priroda koji put zna biti uistinu najokrutniji stvoritelj.



Kristijan Žibreg a.k.a. Čudovište iz Kanalizacije
Mnoogima znan kao najogavvniji svor koji je ikad hodao liceem zemlje, urednik ovog začuđujuće intelektualnog izdaanja se, među inim, bavi plašenjem male djece po Janrunu. U slobodno vrijeme bavvi se glumom i tjeranjem vranna s obližnjeg kukuruzišta



Krešimir Lauš a.k.a. Bonbona
Poznat po svom neodoljivom profilu, ovaj šarmer već godinama odvodi komade (hladetine) naočigled drugih članova rehabilitacijske klinike. Započeo je rad kao recenzent onog časa kad je shvatio da zbog enormnog mozga može pokretati predmete snagom volje.



Damir Đurović a.k.a. Slavojko
Po mnogima misterij, ovaj mladić mističnog pogleda razloge svog intrigantnog (i nepovratnog) izraza lica ne otkriva nikome, pa čak ni Čudovištu iz Kanalizacije. Radeći kao informator za redakcijski časopis, Slavojko se proslavio sposobnošću guranja glave u zatvorenu violinsku kutiju



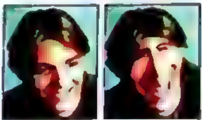
Damir Rukavina a.k.a. Kruško
Momak žalosno oštećen u sudaru dvaju vagona pšenice. S obzirom da mu je uslijed kolizije glava bila položena između spojnica, Kruško je ostao vječno ograničen na tri osnovne intelektualne lukcije: slinjenje, pisanje recenzija koje dobijaju niske ocjene i trljanje lica staklom



Dario Rakovac a.k.a. Metla
Famozan zbog svoje frizure, redakcijski je ljepotan regrutiran od strane vojnih snaga ne bi li zaveo unutarnje i vanjske neprijatelje te ih doveo pred lice pravde. Pisanje recenzija koje odišu hladnoćom i profesionalizmom odaju i unutarnju borbu ovog stroja za ubijanje



Hrvoje Herceg a.k.a. Orangutan
Prihvaćen u redakcijski rehabilitacijski skup zbog inteligentnog pogleda, mladi autor koji, iako trenutačno bez stana, uspjeva preživjeti adaptirajući se kao kućni ljubimac jednoj peteročlanoj obitelji u Šestina. Začuđujući talent pismenosti, doveo ga je na recenzentsku poziciju u vrlo kratkom vremenu



Igor Dulć a.k.a. Fuljo
Ozbiljna konkurencija Bonboni. Student novinarstva i ljubitelj masne prehrane. Šarmerskim pogledom spreman skinuti svaku sumnju da je riječ o normalnoj osobi, Fuljo oduvjek teži prema boljim stvarima u životu: plastičnoj kirurgiji, šišanju mačaka i inhaliranju drvnog ljepila



Kristina Jeren a.k.a. Zenna
Nazzvana adekvatnim imenom zboog toga jer je riječ o jedinoj članici rehabilitacijskog odjeela. U slobodno se vriemne bavi pisanjem recenzija i pooziranja pred kamerom nastojeći prouzročiti da objeektiv pukne posredstvom njezzine volje



Mario Bošnjak a.k.a. Čovjek Mamut
Triput izabran za Nakazu godine, ovaj stvor se među ostalim bavi vožnjom automobila po lokalnom dječjem igralištu. Jedina indikacija da je riječ o ljudskom biću nađena je nakon rigoroznog DNA testa. Inače vrlo komunikativan, Mamut planira produljiti karijeru pranjem novca deterdžentom



Miroslav Puljiz a.k.a. Singularitet
Mlađi član redakcije ozbiljno oštećen tijekom samoinicijativnog guranja glave u generator centra mase trenutačno se bavi pisanjem literarno nadahnjujućih haiku-recenzija i upucavanjem Dragi Krpini. Život preokrenut mnogim uzbudljivim trenucima vodi ga ka kandidaturi za predsjednika



Mislav Mataja a.k.a. Popeye
Inspiriran likom popularnog mornara, ovaj član redakcije se među ostalim bavi prodavanjem sumnjive trave koja podsjeća na špinat. Jedna od njegovih monumentalnih izjava je među ostalim i "Ag-ag-ag-ag-ag" koja se trenutačno uglazbljuje za redakcijsku himnu.



Patrik Pencinger a.k.a. The Lobe
Tehnički voditelj rehabilitacijskog odreda. Spomenut u medicinskoj enciklopediji kao živući dokaz za pobijanje teorije o evoluciji, ovaj hodajući mozak je sposoban stupiti u telepatsku vezu posredstvom oglašivača s pretjerano hvaljenim hardverom i opisati njegove emotivne implikacije. Trenutačno razmišlja



Alan Graf a.k.a. E.T.
Lice koje samo majka može voljeti. Osobno zaslužno za Spielbergov megahit, ovo siroto stvorenje već godinama mrzovoljno skuplja poštu obožavatelja. Inače razmišlja o tome kako da se riješi osvjetljenog prsnog koša - Fuljo je predložio sitnu sačmu, ali izgleda da plan nije realiziran s obzirom da E.T. nesmetano nastavlja pisanje recenzija strategija.



Lokalizirana verzija Matrixa za Hrvatsku!
Keanu Reevesa zamijenio mladi hrvatski glumac! Pogodite tko!

Gotovo je s hladnim ratom!

BATTLE ZONE 2

PREPORUKA MJESECA

Želite li vidjeti napredak na djelu? Pročitajte tekst i saznajte kako je to biti u srcu modernog doba!



PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pandemic
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32Mb
NAŠA PREPORUKA	P2/300, G400, 128Mb
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Internet, LAN, modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BZONE 1
Stvaranje novog žanra, igra koju je vrijedilo odigrati

UPRISING 2
Grafički i funkcionalno najsličnija igra Battlezoneu koja zbog svojih brojnih nedostataka ipak nije mogla konkurirati ovoj zvijeri

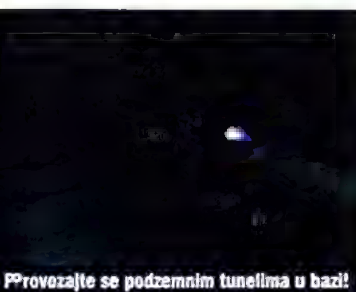
WARZONE 2100
Nešto klasičnija i ka strategiji više orijentirana igra koja zaslužuje vašu pozornost zbog dobrog spoja taktike i 3D grafike

JOŠ se sjećam suza u našim očima kad smo prije nešto više od godine dana plakali od radosti zbog stvaranja novog žanra. Svjedoci smo bili kreacije novog bića, dječačića kojeg će poslije nazvati taktičkom akcijom, mladca koji se baš i nije razvio kako treba. Naime, osim vječnog konkurenta u vidu slabašnog Uprisinga i njegovog mlađeg brata, Batllezone je bio jedna od malobrojnih igara čisto akcijsko-strategijske duše. Kao što znamo, klasične 2D strategije (ili taktike, vrag bi ih znao), vremenom su prešle u 3D svijet, no i dalje su ostale ono što su bile, a ogledni primjerak za takvu kvazi-transformaciju mogli bismo naći u prilično stereotipnom Warzoneu 2100. No nema veze, ispravit će se i to jer, čini se, da u bliskoj budućnosti možemo očekivati sve više Bzoneovih sljedbenika nešto jače muskulature (ah, kad će taj Ground Control). No osim izvrsne i vrlo uspjele fuzije žanrova, Bzone je dosta svoje popularnosti stekao zahvaljujući odličnoj priči koja je na vrlo maštovit način ispremiješala povijesne činjenice i hladnoratovske napetosti! Svi su od nastavka očekivali da će slijediti tu maniru i mislili da, ako već i neće biti dragih nam Sovjeta, barem neće biti izostavljeni Kinezi. Ali vraga, jer kako ćete vidjeti, mnoge su nade bile uzaludne i , barem što se priče tiče, čiča Bzone više nije ono što je nekoć bio.

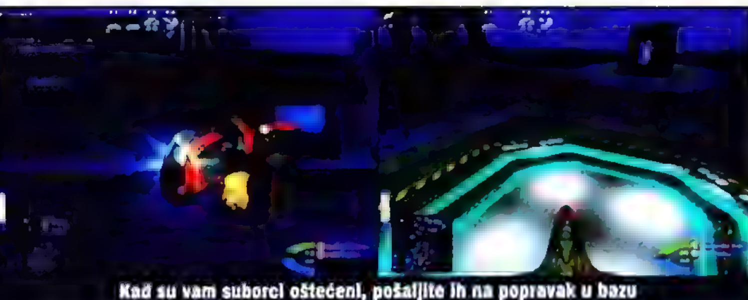
NEBO PUNO LETEĆIH TANJURA

Elem, čitatelji naši, ovako to nekako ide. Sredinom šezdesetih ove alternativne povijesti na Zemlju su iz dubokog svemira počeli padati zagonetni komadi metala još zagonetnijih svojstava. Ipak, uz malo muke i truda, ljudi su uskoro naučili kako ga najbolje iskoristiti, za rat i razaranja masovnih razmjera, naravno Jasno, metal nije padao samo po časnim i velebnim Amerima već i po bezdušnim komunističkim osvajačima, crvenim Sovjetima. Nakon što je dotična slitina i jednima i drugima omogućila proizvodnju sofisticiranih interplanetarnih brodova i borbenih strojeva, krenulo se u daljnu potragu i na ostale planete Sunčevog nam sustava. No, sve je to poznato iz prvoga dijela, ono što nismo znali je da je za to vrijeme dotični megaloman Braddock počeo vršiti eksperimente s biometalom i na ljudima. Naime, došao je na ideju da fuzijom živog ljudskog mesa i beživog, ali moćnog biometala stvori savršene ratnike. Naravno, to mu je i uspjelo te su se prve jedinice friško oformljenih Black dog kiborga uskoro počele dokazivati na interplanetarnom frontu. No kako to već obično biva, izmakli su svakoj kontroli i nadzoru (očito im se nije svidjela robovska uloga) i počeli derat po svem i svakom bez obzira bio on Rus ili ne. Zbog novonastale prijetnje vođe dotad zaraćenih blokova srdačno su si stisnule ruku, popili pokoju čašicu žestice i oformili ISDF agenciju koja će jednom za svagda iskorjeniti mutantsku gamad. No, vođa biometal ljudi imao je neke druge planove (ostati živ, primjerice) te se s ostatkom svoje skupine povukao u svemirske dubine... Onda je zavladao mir... No kad su osamdesete pokucala na vrate (ah nostalgije, majko božja!), dogodilo se nešto čudno Naime, s kolonija na Plutonu počele su pristizati neke stidljive informacije o napadima neidentificiranih letala. U masovnoj panici od izvanzemaljske prijetnje krenulo se istražiti stvari... Upravo u tom dijelu priče nastupate vi, u ulozi jednog običnog borca koji se tek mora dokazati u ratnim vještinama i svom zanatu. Kako se igra bude razvijala, sve više ćete saznati o priči, i to iz brojnih briefinga, dijaloga animacija i monologa. No, iako je na potki vrlo velik naglasak i stalno se inzistira na njoj, ona više nikako ne može parirati onoj hladnoratovskoj i tako nam poznatoj atmosferi iz originala. U ovom nastavku ona je izgubi-


Komandno sučelje pomoću kojeg koordinirate trupama


Provozajte se podzemnim tunelima u bazi!


Baj čovječe, gasi ta duga!


Kad su vam suborci oštećeni, pošaljite ih na popravak u bazu

Bzone2 diči se jednim od najmodernih, ali i najzahtjevnijih grafičkih enginea današnjice!

a svoju čar u bezličnosti sličnih ideja i falbula koje smo već čuli nebrojeno puta. Šteta, no što se može, valjda su im prolupali scenaristi.

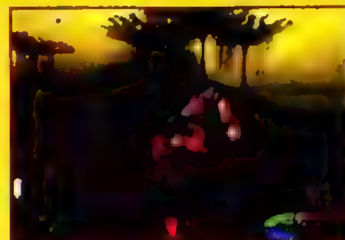
BORBENA ZONA

Uz vrlo postupno i slojevito razmatanje priče, razvijat će se i vaše sudjelovanje u njoj. Naime, ovaj put nema nikakvih tutorial misija u kojima biste naučili neke osnove, sve ćete saznati iz same kampanje. Stvar je u tome da je krivulja učenja vrlo postupna i blaga, tako da vas se u prvim misijama zapravo vodi za nos te nemate nikakve odgovornosti niti nadležnosti. Tek ćete se u trećoj ili četvrtoj prihvatiti zapovijedanja trupama, a o izgradnji baze može se pričati tek kad dođete na drugi planet (ima ih pet.) Moram priznati da mi se jako svidio ovakav način ulaska u igru jer je vrlo bezbolan i ne frustrira... Osnove bi glasile ovako: većina vozila utemeljena je na antigravitacijskom načelu, s tim da ovaj put ima i nekih hodajućih i tračnih. Igrač nikad nije ograničen na jedno vozilo, nego može iz njega iskočiti i ušetati u neko drugo. Osnovne konstante u svakoj misiji su vaše baze u kojima je mnoštvo struktura poput recyclera, tvornice oružja, "aerodroma", hala za popravke i tako dalje. Obrana baze sastoji se od pomičnih i nepomičnih turreta, a svi su pod vašom izravnom kontrolom. Kao novina u odnosu na jedinicu, u bazama su sada i podzemni dijelovi kroz koje se možete luđački provozati u neobuzdanom "diru" te kompjutorski terminali smješteni u nekim zgradama. Osnovni resurs za izgradnju i nadogradnju baze te vaših jedinica su izvori biometalnog plina koje iskorištavate pomoću posebnih vozila. Kontrola tih područja jedan je od najbitnijih sastojaka Bzoneovog taktiziranja te detalj koji će značiti razliku između pobjede i poraza... Pomoću njega izgrađujete svoju vojsku koju koristite za sve ciljeve koje trebate obaviti. Upravo se u tim ciljevima tj. strukturi samih misija krije posebna čar! Naime, svi zadaci su toliko maštoviti, fino razrađeni, nikako dosadni ili ponavljajući, tako da se nikad neće svoditi tek na "odi ondje i uništi ih" zadatke. Jasno, ima i takvih, ali su inteligentno isprepleteni s različitim pripremama ili podmisijama u kojima konstantno otkrivate nešto novo, u kojima vam se preko radioveze obraćaju usplahireni suborci i sl. Stoga je Bzone 2 primjer kako treba izgledati struktura jedne kampanje, a to što ona nije dinamična nego strogo unaprijed skriptirana možda je njena veća prednost nego mana. Za uspješno odigravanje svih zadataka nikako se ne možete osloniti

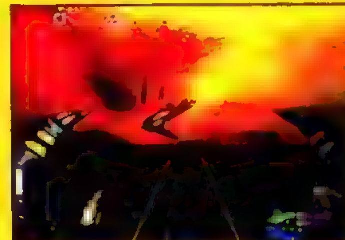
OKVIR1 - IZRAVNO IZ QUAKEA!

Kao što je bio slučaj i s originalom, tako je i ovdje moguće u jeku borbe iskočiti iz vozila i nastaviti dalje cipelcugom... U "modu" na dvije noge dostupna su vam i neka specijalna oružja poput plazma puške, bazuke, snajpera i visokoeksplozivnih mina. Kad je o plazma gunu riječ, on će vam omogućiti tek vrlo nesigurno i možebitno preživljavanje u neprijateljskom okruženju pa ako odmah ne naredite "kolegi" iz vaše jedinice da vas pokupi svojim vozilom- otegnut ćete papke! Sa snajperom stvari stoje ipak nešto drugačije, pomoću njega možete probušiti neprijateljski cockpit, smjestiti gadu u kabini metak posred čela i oteti mu vozilo! Samo pazite, ako to ne učinite na vrijeme, primijetit će vas i obasuti paljbom iz svojih mnogo moćnijih oružja... Bazuka je pak prilično samorazumljiva po svojoj svrsi; par dobro naciljanih projektila može potpuno uništiti neprijateljski tenk i tako vam spasiti život. Što se tiče eksploziva, on će vam primarno poslužiti za "rasturanje" kakvih većih konstrukcija koje ćete srediti na komandoski način. No treba imati na umu da nakon postavljanja mine imate svega trideset sekunda da se povučete na pristojnu udaljenost od mjesta detonacije kako ne bi i vas zahvatio udarni val! Osim ispoljavanja agresije, dok hodate, možete se spojiti i na računalne terminale raspoređene u nekim važnijim strukturama i tako pristupiti satelitsko-komandnom izborniku. Iz tog pogleda možete koordinirati trupama ili pak obaviti neke zadatke nužne za uspješno obavljanje misije. Tako je u jednoj od njih potrebno pronaći izgubljene suborce, "zapiknuti" nav point blizu njihove lokacije te ih žive i zdrave dovesti kući. U svakom slučaju, sve je ovo vrlo maštovito i inovativno, no što je najbitnije - autori su uspjeli podići razinu igrivosti i originalnosti jer niste više ograničeni samo na boravak u svom borbenom "hardveru". Drugi probitak ovog pristupa je taj da je došlo do daljnjeg stapanja žanrova pa bismo nakon svega Bzoneu 2 mogli "nakalemiti" epitet FPS-AKCIJSKO-TAKTIČNE igre...


▲ Eto ga, ovo ste vi, licem i poprsjem u svojoj punoj snazi


▲ Ova naizgled plaha bića ne zaziru od kušanja ljudskog mesa


▲ Upucajte snajperom tipa u neprijateljskom vozilu...


▲ ...a onda s njegovim brodom operite po gadovima!


▲ Kad stvarno zagusti, katapultirajte se...

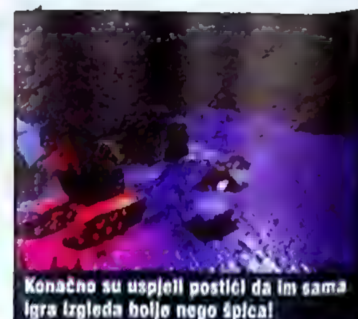

▲ ...i pokušajte se jetpackom spasiti nesretnog kraja


▲ Naredite suborcu da vas pokupi ili nećete dugo


▲ Terminali pomoću kojih pristupate satelitskom ekranu


Pogledajte samo ove refleksije!


Efekti dima i vatre neki su od najboljih


Konačno su uspjeli postići da im sama igra izgleda bolje nego špica!

tek na vlastite reflekse, nego pod svoju komandu morate staviti cijeli arsenal borbenih sredstava. Ovaj dio, tj. koordinacija trupama i razvoj baze oduvijek je bio Bzoneov najjači adut zbog vrlo prijateljskog, kako bi Anglosaksonci rekli, *user friendly* sučelja. Sve radi po načelu hijerarhijskog izbornika koji se aktivira upotrebom malobrojnih ali zato pametno raspoređenih *hotkeyeva* koji omogućavaju brzo, jednostavno i gotovo transparentno komandiranje. Naime, sve je toliko lijepo podešeno da ćete nakon malo vježbe gotovo zaboraviti da s nekim upravljate jer će vam prsti nesvjesno letjeti preko tipki izdajući sve potrebne naredbe koje će vaši suborci pozorno slušati. Inače, od jedinica treba spomenuti različite tipove tenkova, hoverbikeove, goleme mechoidne robotske konstruktore, moćne bombardere i sve ostale ljepote ove hi-tech igre. Ovdje valja odmah pohvaliti i umjetnu inteligenciju koja je mnogo bolja negoli ona iz prvog nastavka jer vaše trupe nikad neće naslijepo ulijetati u brobu, nego će koristiti sve prednosti terena i izabrati najbolja oružja za određenu metu. Osim što je sučelje i zapovijedanje vrlo pregledno i jednostavno, i sam nadzor nad cijelom situacijom je odličan i pravodoban. Posebno je zgodan detalj kad ikona napadnutog suborca počne divlje treperiti na gornjem dijelu ekrane, gdje imate shematski prikaz svih raspoloživih trupa, kao i na samoj mapi. Stoga neće biti nimalo teško jadniku odmah priskočiti u pomoć i tako spasiti vrijedan komad borbenog arsenala. Što se tiče upravljanja resursima i samom bazom, ni ono nije ništa lošije od onog čisto borbenog je bez problema možete narediti izgradnju bilo kojeg potrebnog vozila, pake ta oružja, energije, štita ili bilo koje druge potrepštine važne za vaše ratne napore.

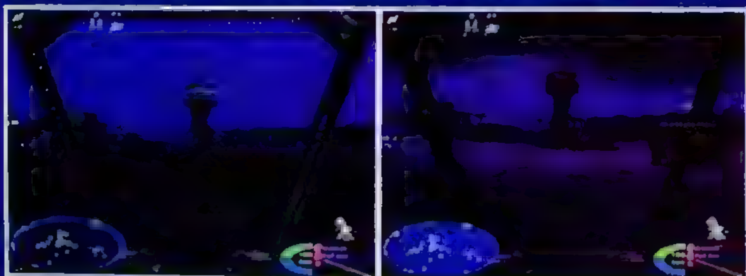
FPS+RTS

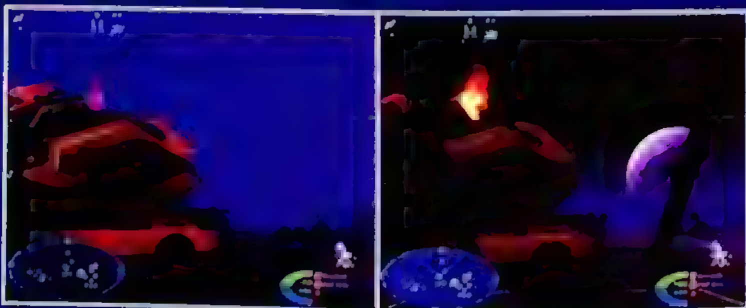
Što se tiče akcije iz prvoga lica, ona je jednako napeta i zabavna kao i taktička kontrola jer je grafika na vrlo zavidnoj razini (pogledajte slike i pročitajte okvir), upravljanje vrlo glatko i realno, a ni zvuk nije loš. Poseban je užitak razoriti neprijateljski brod jer se tada možete nauživati pirotehničkih efekata za cijeli život. Usto, tu su i mnogobrojna oružja različita za svako vozilo, a ne smijemo zaboraviti ni iskakanje i

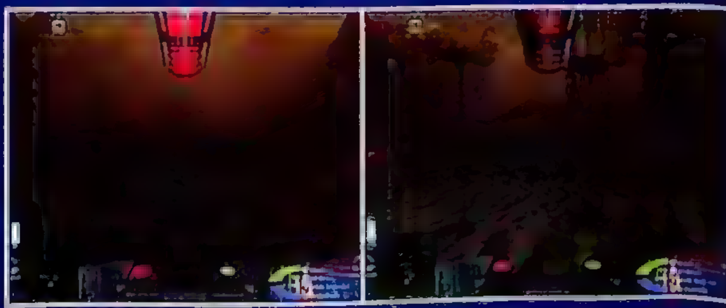
OKVIR 2 - KATMAI STRIKES BACK!

Kao što se lijepo vidi iz priloženog, Bzoneova grafika je neupitno savršena! Nastavljajući svoju podužu tradiciju da uvijek bude u vrhu modernih grafičkih trendova (i modernih hardverskih zahtijeva, rekao bih!) Activision nas ni ovaj put nije razočarao. Gotovo sva kontemporarna dostignuća jedne 3D ekstravagance su tu, počevši od danas neizostavne podrške za 32-bitnu boju do vrlo lijepih particle efekata i igre svjetala i sjena. No najvažnije od svega je da su u igri prisutne visokorezolutivne teksture bitne za dočaravanje detaljnih i uvjerljivih krajolika, mnogobrojnih struktura, objekata pa i samih borbenih jedinica. No odmah valja upozoriti na strašnu memorijsku glad navedenih zvijeri tako da će čak i igranje na platformama sa 64MB RAM-a i gfx karticama od 16Mb biti vrlo trzavo i iritantno. Naime, u nedostatku RAM-a, vaš će PC često pribjegavati virtualnoj memoriji na hardu, što je, kako znamo, vrlo sporo i stvarno ide na živce. Ne daj bože da s gladnim teksurama sparite još i milijune boja... Jedino što se može učiniti glede tog problema je povećanje sustavske memorije ili pak korištenje srednjih ili manjih teksura uz manju dubinu boja, što ćete vrlo lako postići poigrate li se s moćnim konfiguracijskim prozorom ukorijenjenim u samu igru. Pazite ovo, sve optimizacije i promjene su odmah vidljive jer sve poštimavate iz same igre, a ne iz nekog posebnog izbornika. Na taj se način nije preteško pomiriti s kompromisima jer vam nitko ne brani da u nekim zahtjevnijim situacijama na lak i brz način smanjite detaljnost objekata, gustoću dima, brojnost čestica pri različitim ekplozijama, kvalitetu dinamične rasvjete, refleksija ili pak definiciju sjena. Vidite da stvarno ima svega, no nas je posebno zanimala premijerna podrška za Pentium 3 procesore! Preciznije, riječ je o korištenju Katmai instrukcija rezerviranih samo za navedenu obitelj Intelovih procesora jer će u igri, ako koristite neke druge, ta opcija biti stalno isključena. Što se, dakle, dobiva s Katmaiem? Pa ne baš mnogo; tek nešto bolji fogging i mali porast FPS-ova, no zasad će biti dovoljno i to jer čovjeka stvarno veseli kad zna da nije uzalud bacio brdo love na svoj glanc novi P3 CPU znajući da je mogao mnogo bolje proći kupnjom kakvog željastog izdanka Intelove čeljadi (mislim na Celerona, off course...). Kad se sve navedene grafičke novotarije spare s vrlo vjernom fizikom, deformabilnim terenom i morfirajućim 3D objektima (alienski brodovi mogu se transformirati u različite borbene sustave), odlični rezultati su jednostavno neizbježni. Stoga priznajemo autorima za pravo kad kažu da nešto ovako napredno dosad još nije bilo viđeno...

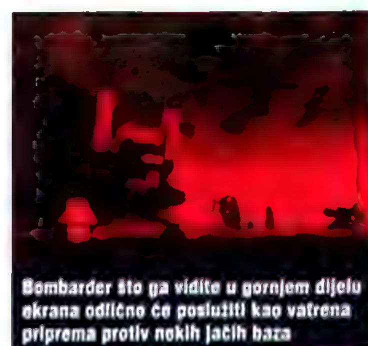

▲ Nema se što reći!

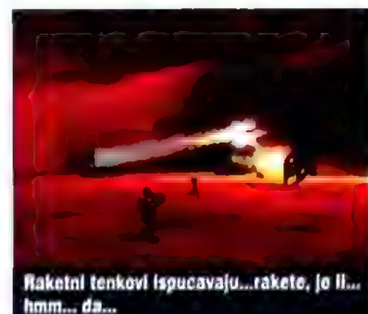

▲ Ista pozicija s najmanjim i najvećim gfx detaljima


▲ Pogledajte tek ove razlike!


▲ A što kažete na ovo...


Od ovakvih scena uistinu zastaje dah, ali ako nemate nabrijanu PC zvjerku, ništa od glatkoće izvedbe

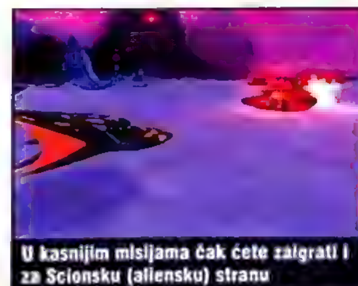

Bombarder što ga vidite u gornjem dijelu ekrana odlično će poslužiti kao vatrena priprema protiv nekih jačih baza

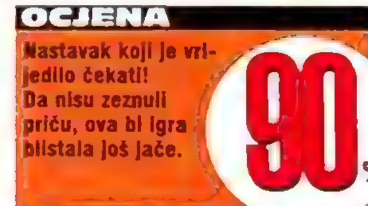

Raketni tenkovi ispucavaju...rakete, je li... hmm... da...

Frenetična akcija, promišljena taktika i tone uzbuđenja!

šeg prijevoznog sredstva. Hodat ete uglavnom kad vam unište brod kad to od vas zahtijeva poneka isija (uništavanje strukture eksplozivom, pristup komandoj kon-oli). Samo šetkanje terenom nemi-ovno podjeća na FPS-ove jer je, im cipelcuga, na čistom zraku (ako etan i slične otrovne izvanze-aljske atmosfere možete smatrati istim zrakom) moguće ući i u neke grade te se boriti prsa o prsa s ienskom gamadi. Ne bojte se, čak ii oni izmodelirani do najsitnijih etalja te sva ova stapanja igraćih lova ponekad stvarno zapanjuju i mpresioniraju. Još ćete više biti mpresionirani kad shvatite da je i reen u kojem se krećete prepun ogađaja i života (izvanzemaljske ivotinje koje vas hoće za doručak, potoci vode i lave, ptice) i usto deformabilan (puknite raketu u brdo ili *thumperom* izazovite potres pa ćete vidjeti o čemu govorim). Za dodatne "U je***e, vidi ovo!" izjave pobrinut će se i detalji poput kromiranih štitova alienskih vozila (kao letjelica iz filma Navigatorov let) koja su u stanju promijeniti i oblik! Što pak reći na odlične scene kad pozovete svoje bombardere da malo omekšaju kakav tvrđi orah? Uza sve ove divote ide i pristojan zvuk te posebno atmosferična glazba. Igranje je zbog svega toga čista uživancija, samo treba znati da se svi užici obično i plaćaju, pa je tako i ovdje. Da, da, za ugodno igranje trebat će vam vrlo moderan i skupi stroj ako ne želite igrati sa smanjenim detaljima, što bi u ovom slučaju značilo pravu grehotu. Ipak, zaboravimo na to jer je Bzone 2 jedna definitvno kvalitetna igra koja je opet (ovaj put još i bolje) uspjela stopiti nekoliko igraćih pravaca, akcijsku pucačinu i RTS te dašak čistog FPS prepucavanja, u jednu jedinu kreaciju. No kako to nikad ne može biti raspoređeno potpuno ravnomjerno, ipak treba biti iskren i reći da je barem u početku možda prevelik naglasak na akciji, no i to se ispravlja u kasnijim, mnogo naprednijim (i težim) misijama. Osim toga, opet treba prigovoriti na prilično nemuštoj, spetljanoj i nemaštovitoj priči jer se na postojećim temeljima mogla napraviti mnogo bolja stvar. Ovako sve sliči na slučaj s Red Alertom i Tiberiun Sunom od kojih je u potonjem sve na većoj tehničkoj razini, ali je cjelokupna atmosfera upropaštena glupom i sterilnom potkom. Nema veze, jer nas Batlle Zone 2 sa svojim modernim pristupom i brojnim inovacijama na najbolji način uvodi u novi milenij (za koji znamo da nam dolazi tek za godinu dana, je l' tako daci?), a sve one najbolje stvari koje je posjedovao njegov stariji brat je dodatno ispolirao, usavršio i obogatio novim! Kao što je red, ne manjka ni multyplaya mada bi se za nj moglo reći da je na priličmo niskoj razini jer je Bzone oduvijek bio i ostao više singleplay iskustvo. Nakon sveg rečenog ostaje mi tek preporučiti vam ovu igru - nikako ne možete pogriješiti jer će utažiti različite afinitete uvijek gladne i zabave žedne igračke mase... Nje pak u ovoj igri uistinu ne manjka.

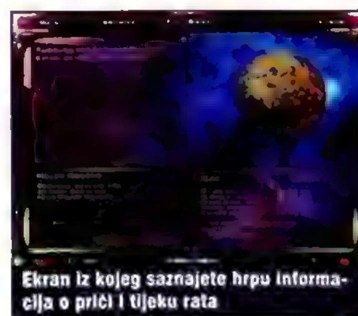

Osim lebdjelica, tu su ovaj put i moćni hodači


U kasnijim misijama čak ćete zaigrati i za Scionsku (aliensku) stranu


OCJENA

Nastavak koji je vrijedilo čekati! Da nisu zeznuli priču, ova bi igra blistala još jače.

90%


Ekran iz kojeg saznajete hrpu informacija o priči i tijeku rata



Nakazno

ABOMINATION THE NEMESIS PROJECT

Bitka za ljudsku vrstu u bliskoj budućnosti. Zanimljivo i zastrašujuće. Sjećate li se X-Com: Enemy Unknowna? Čudovišta, ksenofobija i slično? Želite li još?



Čišćenje dvorišta: paramilitarni odred

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Hothouse Creations
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB RAM, win95
NAŠA PREPORUKA	P333, 64MB RAM, win98
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

Izvanzemaljci? Mrzite ih, znamo. Mutanti? Još gore? Činjenica da ih je cijela gomila i da izlaze iz kanalizacije kao ludi višestruko komplicira situaciju. Kao prvo, vidite li jednog, znajte da ih je pun stan. A s obzirom da nisu veličine par centimetara, treba dobro razmisliti o izboru vatrenog naoružanja odlučite li zaigrati Abomination. Pa o čemu je, zaboga, riječ. O mutantima, naravno. I ne običnima. Ovdje govorimo o mutantima kultistima (koji ubijaju). No, razgrnimo, za početak, malo prašinu u svezi gleđe tematike, prijeđimo na prvi paragraf recenzije.

Prvi paragraf recenzije. Dakle, spomenuli smo nešto o X-Comu i mutantima. Pojasnimo to. Priča se vrti oko posljednjeg pokušaja borbe ljudske vrste s posljedicama infekcije Amerike ubojitim virusom. Naravno, da sve ne bi bilo normalno, vi, tj. komandir, kontrolirate posebnu ekipu kibernetički modificiranih vojnika. Svaki je od njih zapravo časnik sposoban voditi grupe "običnih" prašinara. I sve je u engineu sličnom X-Comovom.... samo u real timeu.

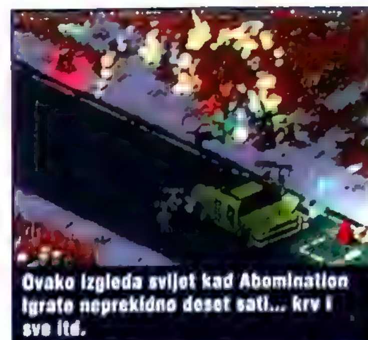
FABULA U MALOM

Smješteni unutar jednog od najoštećenijih gradova, vodite bitku protiv same srži zle sile pod imenom The Brood. No, prve stvari prvo. Vaši primarni neprijatelji su kultisti pod imenom The Faithful. The Faithful su postojali i prije u američkoj povijesti samo što nikada nisu predstavljali pretjeranu prijetnju sveameričkom ponosu. No, kako je došlo do nekih novih reformi u društvu i svojevrsnog liberalizma, ova je pomahnitala frakcija uspjela uhvatiti zamah nakon čudnog nestanka prastare skulpture iz muzeja.

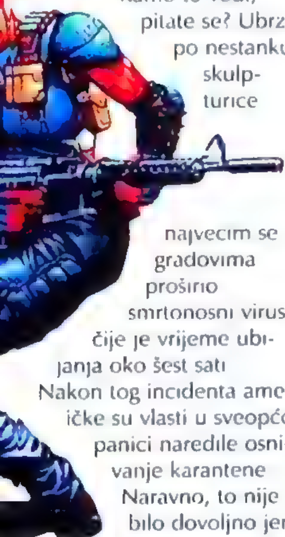


Ne biste vjerovali što možete pronaći u kanti za smeće


Nastavak mirne kontrole prosvjeda na lokalnom trgu


Ovako izgleda svijet kad Abomination igrate neprekidno deset sati... krv i sve ité.

Ne zovete se vi Black Ops bez razloga



kako stvari inače teku u igrama, sve nakon nekog vremena ode k vragu. Kamo to vodi, pitate se? Ubrzo po nestanku skulpturice najvećim se gradovima proširio smrtonosni virus čije je vrijeme ubijanja oko šest sati. Nakon tog incidenta američke su vlasti u sveopćoj panici naredile osnivanje karantene. Naravno, to nije bilo dovoljno jer su kultisti masovno izašli na ulice proričući spasenje od virusa u slučaju pristupanja njihovoj frakciji. A najbolje od svega je da su se mnogi civili pridružili misterioznom kultu započevši distribuciju čudnih organskih tvari diljem velikih gradova. Tada se pojavio The Brood otkrivši Faithfulove istinske nakane. No, bilo je prekasno. Krasno, zar ne? Smak svijeta započinje posred Amerike....mislim da mi suze nadiru.....no dobro. Na koji će način to definirati igru kao cjelinu sasvim je očito - vi ste posljednja nada svijeta. Vaš zadatak: navesti Brood prema očitom i neizbježnom svršetku karijere. Htjeli oni to ili ne. Dakako, sve se svodi na još jednu prekrasnu ksenophob'em -up strategiju u štihu dobrog starog X-Com Enemy Unknowna. Dobro došli u Abomination!

KSENOFOBIČNI?

Kao što sam naveo na početku, vaša se ekipa sastoji od nekolicine običnih vojnika i Nemesis Projecta, tj. ekipe specijalaca koja se dobrovoljno podvrgla kirurškoj intervenciji ugradnje implantata. Ne, ne onakvih implantata. Kibernetičkih. Naime, svaki od njih, osim velike otpornosti na metke, nosiocu daje neku od sposobnosti koje su vitalne u borbi. Doc, primjerice, ima sposobnost healanja. Ninja pak može koristiti cloaking, što je vrlo pogodno za otklanjanje kultističkih voda. Da ne nabrajam dalje, a da zagolicam vašu maštu, spomenut ću pirokinezu, mehanički endoskelet i poprimanje protivničkog obličja. Guba, ha? Pričekajte da spomenem naoružanje. Naime, ako vam aproksimacija "stotinjak" nešto znači, shvatit ćete bit. Naime, već činjenica da se vaši vojnici mogu naoružati s većinom sjevernoameričkog i europskog ručnog naoružanja vjerojatno pobuđuje insinuacije na bitke posred raskrižja sa šarcem u rukama, dok ostatak tima pokriva bliske susrete SA80-icama i uzijima. Pa mislim, ne zovete se vi Black Ops bez razloga.



No, da sve ne bude toliko jednostavno, tu je Brood sa svojim Faithfullima U prijevodu, to su nakaze koje se redaju u veličinama od čovjeka do autobusa. Dakako, oni veći su zapravo predstavnici antikrista, tako da borba protiv njih podsjeća na napad četiriju mrava na skakavca. Među ostalim zanimljivostima je i mogućnost

DO YOU SPEAK .9MM?

...gaa u Abominationu nema. Zapravo ima. I to mnogo. Naime, jezik oružja kojim ćete progovoriti u sukobu sa silnim nakazama bit će jedan i jedini način da ih ist... ...iz grada. Borba je smišljena kao ona u Baldur's Gateu; mješavina real timea i pauze. Oružja koja koristite su, s druge strane, proizvod moderne industrije: stvore... ...elliminiraju kirurškom preciznošću ako onaj koji ih koristi dobro ordinira.


...oading screen..I to se omaklo...

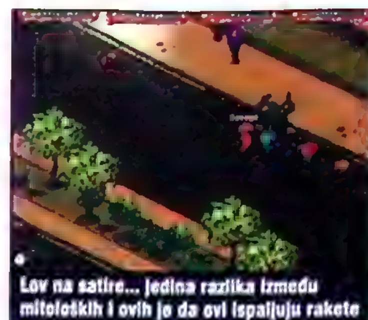

Uspavljivanje psa lutalice


Ne ostavljajte automobil ispred kuće


Vojna pošiljka... Žao mi ju je ostaviti ovakvu

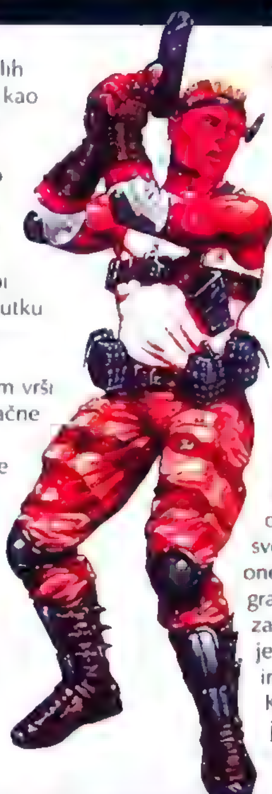


The roof, the roof, the roof is on fire.....


Lov na satire... jedina razlika između mitoloških i ovih je da ovi ispaljuju rakete


Opremanje pacifističkog odreda

korištenja preživjelih "lokalnih" vojnika kao potporne jedinice. Nažalost, kad ih pronađete, obično je prekasno. Zašto? Zato što se oni koje pronađete žive na mapi obično u tom trenutku bore za goli život. Opskrbljivanje streljivom i oružjem vrši se tako da vam zračne sile otkriju mjesto pada kutije, gdje je ubrzo nakon toga možete i pokupiti (prije neprijatelja, dakako). Taj i još mnogo malih caka čini Abomination dovoljno intrigantnim da izgubite vikend na njemu.



ŠTO BI BILO KAD BI SVE BILO U REDU?

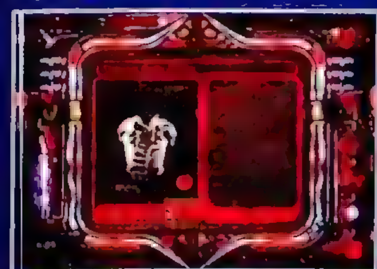
Utopija. Ali pošto nije, u igri postoji katastrofalan management element. Da budem iskren, nalazim se na trideset i drugoj misiji, a to još nisam uspio provaliti. Naime, pošto je riječ o postapokaliptičnom svijetu, igra servira stravično zbunjujući glavni interface. Research dio se radi automatski, tako da je sve što dobivate na raspolaganju mission oriented, što zapravo nije prava stvar. Pa, k vragu...da su barem igraču zamazali oči opcijom za research. Ovako se sve svodi na eventualni secondary mission u kojem plinskim granatama omamljujete čudovišta za svoj research tim. Nadalje, tu je i nevjerojatni feler u obliku inventara kojim raspolažete. Kao prvo, mogućnost izgradnje jednog spremišta oružja događa se automatski, a tako se i puni - svim oružjem koje na mapi pronađete. Da bude još gore, nemogućnost igrača da to kontrolira dovodi do toga da vam je skladište napunjeno sa šezdesetak AK47. Za šećer na kraju spomenut ću samo da ste tijekom igre ograničeni samo na tri spremišta koja ne možete prazniti. Osim toga, glavni management interface je apsolutno najnegostoljubljiviji koji sam vidio u mid-budget igrama. Pojednostavit ću definiciju: zamislite uredski fascikl s fotografijama i bit će vam jasno. Dobro došli u sindikat, narode! U svijetu superračunala papire čitamo u stilu Gruntovčana. Svaka čast. Sve ostalo je O.K, jedino se igra tu i tamo zna smrznuti (nakon cca pet sati igranja). Što još želite, besprijekorno dobru igru?

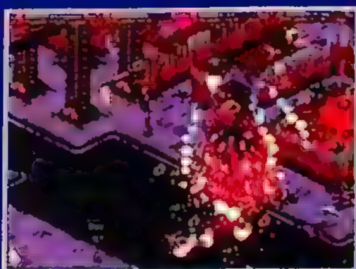
Abomination: The Nemesis Project bio bi izvrstan da ne postoje bugovi, loš management dio. Ovako, prilično je zanimljiv ako izdržite do misija gdje se stvari zakuhavaju. Preporuka.

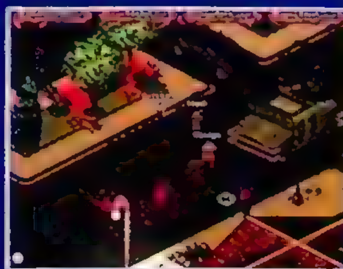


BITKA S AUTOBUSOM

Neki neprijatelji u Abominationu predstavljaju monumentalne nakaze kojima je za umiranje potrebna količina streljiva ekvivalentna onoj tijekom rata 90.- 93. Dakako, nije riječ samo o činjenici da njihova veličina diktira neugodnosti. Naime, oružje kojim se koriste predstavlja vrlo gadnu prijetnju vašim supervojnicima. Uostalom, pogledajte slike pa se sami uvjerite.


Nema muke bez oklopa


Kraj jednog mutiranog semafora


I djeco...počistite iza sebe kad završite s igrom......

ALTERNATIVNO

X-COM: ENEMY UNKNOWN
Višecijevni topovi i izvanzemaljci. Što još želite?

X-COM: TERROR FROM THE DEEP
Višecijevni harpuni i izvanzemaljci. Što još želite?

X-COM 3
Posljednji u nizu strateških X-Comova. Višecijevni topovi, zrakoplovi, tenkovi i izvanzemaljci. Ma milina....

OCJENA

X-COM s ljepšom grafikom, izvrsnim AI-em i čudnim managementom.

79%

Ju hev d rajt tu rimejn sajlnt

URBAN CHAOS

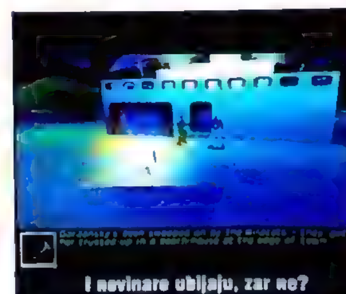


Što se zapravo događa s programerskim timovima koji jednu igru rade četiri godine? Završe je, ili nastave s klasičnim reklamiranjem vapourwarea. Ovdje se, nasreću, dogodilo ono prvo. Upoznajte Urban Chaos: igru koja je rađana predugo



Toliko posla, a tako malo vremena


Privođenje zlikovčine


I novinare ubijaju, zar ne?


Sve više žena u igrama

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Mucky Foot
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32Mb RAM.
NAŠA PREPORUKA	P400, 128Mb RAM, 3dkartica
3D PODRŠKA	direct3d
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

U svakom slučaju, povratak na osnovne potrebe svakog mladog igrača (u nekom trenutku njegovog/njezinog duševnog razvoja) svodio se s vremena na vrijeme na želju da postane policajac. Da, policija: divno mjesto za prosperitetivnu karijeru maltretiranu na povremeno ispitivanje, a bogami i premlaćivanje silnih protivnika ustavnog poretka. Ili trčanje po krovovima za ogorčenim kriminalčugama. Ili nesmiljenu jurnjavu ulicama u nastojanju zaustavljanja bande koja će "umreti zbog svojih greha". No, onako kako to završava u stvarnosti nije baš sjajno. Ili barem s manje žrtava i potrošenih metaka. Ili s karijerom koordinatora prometa u Soblincu. Ali hej, barem igre očitavaju sjenu naših djetinjih snova. U svrhu toga, ovdje imamo urbani kaos.

U redu. Za početak ćemo malčice raščistiti enigmu oko toga što sam uopće mlatio u uvodniku. Mucky Footov Urban Chaos je 3rd person beat'em/drive'em-up koji se odvija neposredno na prijelazu milenija, kad - prema Nostradamu - treba nastupiti smak svijeta. Glavni likovi su mlada policajka po imenu Darcy i iskusni lisac Roper. Njihova zajednička potjera za pravdom postaje očita kad novoizabrani gradonačelnik počne podupirati



...dijelovanje u prometu donosi različite mogućnosti, ovisno o tome koliko ste žive ...e pogazili

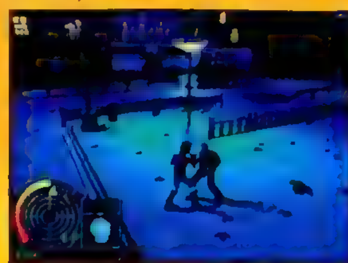

...ere was blood on the dancefloor... ...en we came to town

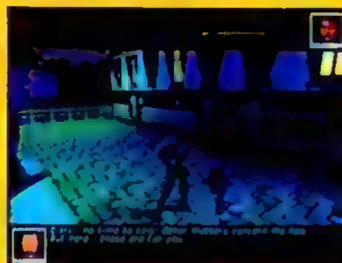

I ovdje benzin poskupljuje....

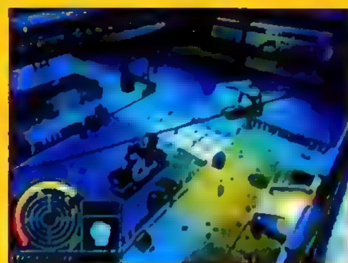
U SUKOBU SA ZAKONOM

Evo. Po prvi put u nekih deset brojeva pišem smisleni okvir. Znate, s obzirom da sam trenutačno zdravstveno ograničen, strah od smrti me navodi na dobra djela. Uglavnom, ono što sam htio spomenuti je da u Urban Chaosu imate priliku zaigrati i kao negativac. To se dakako, događa samo u skrivenim nivoima. Jedna od njih se otkrije kad, primjerice, izvršite golden combat training. I tko kaže da se upornost ne isplati (don't answer that).


Paz' sad! Točno u čelo...


Još jedna tučnjava......


Vaš tihi partner Roper

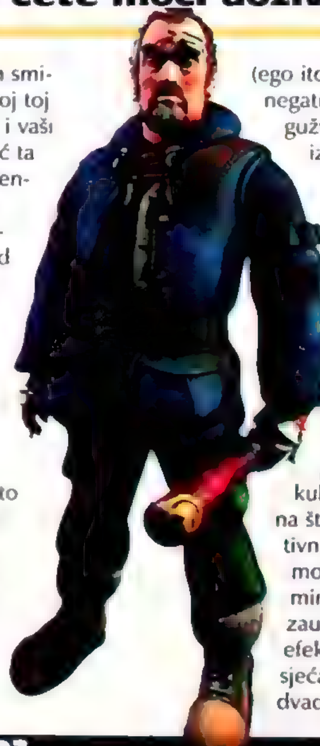

Nema veze s kriminalcima, iako izgleda impresivno

Hirovito prebacivanje zlikovaca preko prednjeg stakla samo je jedan od svakodnevnih užitaka koje ćete moći doživjeti....

...kovačku bandu "Wildcats" u nam...i da zavlada gradom. To će se ...nifestirati na igru u obliku ...odoljive potpore igračevim ubi...lkim instiktima. U prijevodu na ...vatski, to znači da se kao jedan od ...renavedenih likova probijate kroz ...kolicinu misija koje progresivno ...vode do raspleta krize. Razlika među Ropera i Darcyjeve je brzina ...maga (kao što to uvijek biva). ...lavnom, pred nama je igra koja ...s upoznaje s cijelim spektrom ...ravne pravde" u pravom smislu ...eči. No, poslije o tome. Pričajmo ...lo o gradu.

...RJU FILJING LAKY

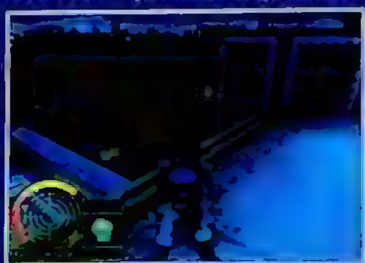
...ad u kojem se ova igraća ekstrav...anca odvija nosi ime Union City. ...nimljivo, s obzirom da se na ...vatskom zove Grad Sindikat. No, ...ejedno... ono što ova igra potiče ...prije svega osjećaj žive zajed...ce. To je primjerice, Urban Chaosov glavni argument. Naime, možete putovati gotovo kroz cijeli grad (podzemne željeznice, javni prijevoz itd.) u potjeri za određenim ciljem i to izgleda poprilično impresivno. Primjerice, u misiji gdje nastojite samoubojicu odgovoriti od skoka sa zgrade (dolje su ljudi pa ne bi bilo zgodno) spuštate se doslovce po TV kabelu sa susjedne zgrade nakon čega se, preko nekoliko uzdignutih platformi, domognete cilja s minimalne udaljenosti. Naravno, ne završava na tome. Postoji i zadatak gdje jurite za autobombom prema timu specijalaca koji će je pokušati onesposobiti. No razlog zbog čega sam počeo spominjati anegdote iz same igre je pokušaj dočaravanja dubine koju ona kao cjelina daje. Naime, Union City kao grad funkcionira gotovo savršeno. Promet ulicama teče prema nekom redu, policijske ophodnje vozikaju se kvartovima, a prolaznici idu svojim smijerom. Dakako, u svoj toj gužvi nalazite se i vi i vaši protivnici. Ako je već ta silna umjetna inteligencija toliko istaknuta, onda bi bilo normalno da kriminalci, kad se nađu u gužvi, uzmu taoca ili vam pokušaju pobjeći. Umjesto toga, pametni kakvi jesu stoje nekoliko sekunda čekajući da im glockom prosvirate lubanju, što – dakako- umanjuje realizam igre. Kao prvo, bilo bi daleko realnije da iznenada odnekud začujete metak i nakon toga, zahvaljujući 3d zvučnoj kartici

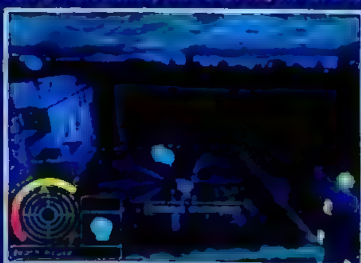


(ego itd.), pojurite prema negativcu koji se gubi u gužvi. Nažalost, u igri to izgleda poprilično sporadično. Za početak, kad vas protivnik nacilja, opažate golem nišan (i hrpu linija upućenih prema vama) na sebi nakon čega trebate čekati nekoliko sekunda da lik napokon okine oštetivši vas koliko i prosječni pogodak kuhačom po dupetu. Evo na što to sliči: kad vas protivnici odluče ubiti, oni će morati pucati oko dvije minute prije nego što zauvijek legnete. Ukratko, efektivno ubojstvo podsjeća na lov u kojem dvadeset njemačkih se-

OD KADA NAJAVLJUJEMO?

...a, prema svim indikacijama, Mucky Footov Urban Chaos je u zavojima još od 1996. E sad, razlog zbog kojeg ponavljam nešto što sam već spomenuo ... samom tekstu je, osim wordcounta, i osvrt na činjenicu da se gomila vremena provedenog na developmentu neke igre na jedan ili drugi način isplati. ...No ovdje me muči jedna vrlo očita ...tvar: što ovdje ima da je timu ...potrebno toliko vremena da izda ...gru. Potez poput ovog bio bi rela...ivno logičan kod Homeworlda ili ...Planescape: Tormenta, ali ovdje? ...a zaboga, što toliko traže kod igre ... kojoj doslovce trčite ulicama i ...privodite kriminalce. Žalim, ali ...edina stvar koja me ovdje navodi ...da opravdam potez takvog kalibra ...e uvod (koji je dosta dobro ...napravljen).


Gledanje u horizont... Je li ova igra doista toga vrijedna?

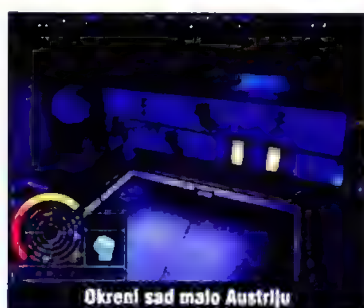

Borba s izvidnicom na vrhu zgrade


Promašila je bazen za kojih deset metara



Spuštanje po kabelu. Mora da je riječ o paru vrlo tvrdih rukavica


Još spuštanja


Okreni sad malo Austriju

PRAKTIČAN OKVIR, HA?

U pokusnom terminu, u kojem sudjeluju svi članovi hackerovih privatnih policijskih postrojba, morao je sudjelovati i Kristijan. Naime, bez obzira što na priloženim slikama izgleda kao crnkinja u srednjim dvadesetima, budite sigurni da su slike čista autentičnost. No dobro. O čemu je ovdje riječ. Pa, s obzirom da se serija testova (koje je brižno napisao ostatak redakcije konstantno misleći na Kikyja) svodi na rigorozne fizičke stresove koje ljudi sposobni za obranu Hackera moraju proživjeti, sve je moralo teći po proceduri.


Ni da trepne nakon dva para kotača


Ovaj čovjek ne osjeća bol


Primljen! E sad se lijepo digni pa ideš na aerodrom pod drugi kamion


Primjećujete li kameni izraz na Kristijanovom licu

Doslovce se možete spuštati TV kabelom s jedne zgrade na drugu...ako želite..:)

aına vilama ubija vuka od dvije orne. Tragično.

TERMINATOR

je:ćate li se, spomenuo sam da se gra odvija u metropoli? Žao mi je arode, ali meni to više podsjeća na raid iz Života na sjeveru. Da, vaıkako, tu su zgrade, tu su ollicajci s teškim njujurškim aglaskom, tu su žuti taksiji mračne uličice. Ali u olbalu, sve izgleda kao ruman show, samo bez arryja i pedesetih. Ne naam zbog čega, ožda zbog slabog remena, ovdje kako ne mogu bjjeći dojam a sse cijela raı odvija a welikoj ozornici.



Ne shvatite me krivo; broj sudionika u "životu" je odgovarajući. No detalj koji nikako da mi ispadne iz glave su ti sitni zaostaci. Primjerice, posred ekvivalenta Wall Streeta negativac izvlači pištolj i pokušava zapucati po vama. Naravno, svaki metak pogađa cilj. Kontramjera je nekoliko vaših hitaca koji apsolutno nepogrešivo pogađaju Wildcata srušivši ga na zemlju u lokvici krvi. Broj civilnih žrtava: nula. Broj uzaludno potrošenih naboja: nula. Broj civila koji su se razbježali uslijed pucnjave: nula. Ocjena atmosfere: nula. Šalim se, dakako, iako sam problem nije nimalo humorističan. Naime, iako je ovdje prvi put ozbiljno iskušan sustav funkcionalne urbane sredine (Midtown madness?... samo auti, Carmageddon?, jeste li vi ljudi normalni?), činjenica da sve ipak izgleda poluumjetno je prevladavajuća. Još jednom, ovo je jedan od pionira u tom kadru simulacija, tako da mu moram skinuti kapu. No samo nakratko, jer tu u igru ulaze klasični problemi koji muče 3d igre otkad postoje. Za početak, tu je neizbježan clipping uslijed kojeg vaš protagonist zna uroniti u pozadinu (slaba žbuka?). Nadalje, tu su i divlji kutovi kamere koji vas znaju ostaviti u škripcu kad vam je to najmanje potrebno. No, nemam pravo toliko blatiti kameru jer je ona inače za pohvalu, s obzirom da radi svoj designirani posao u nevjerojatnih 80% slučajeva.

UKLAPANJE

Način na koji se igrač uvlači u čudan svijet Urban Chaosa je poprilično brz i djelotvoran. Naime, hrpa trening misija se veselo uklapa u teški arkadaški setting (kako je zamijetio Vedran iz redakcije, promatrajući demo) te igrača munjevito brzo adaptira u intuitivan interface dajući mogućnost i najtupljem konzolašu da dostigne svoj momentalni vrhunac radeći najzanimljivije komboe i akrobacije sa simpatičnom Afroamerikankom već nakon nekoliko minuta. Vožnja vozilima je priča za sebe. Naime, auti se kreću nevjerojatno neprirodno, dok je sam kolizijski engine jedan od najboljih koje sam ikad imao priliku vidjeti. Naime, zanemarite li činjenicu da auti startaju kao konji u vesternima, moći ćete se upustiti u radnje koje oni s vozačkom dozvolom rade cijelo vrijeme. Razbijanje hidranata, rušenje stupova (uz efektivne električne lukove) i hirovito prebacivanje zlikovaca preko prednjeg stakla samo su neki od svakodnevnih užitaka koje ćete doživjeti igrajući ovo divno djelce. Što se vizualnog dojma tiče, Urban Chaos u svakom aspektu predstavlja vrlo lijep primjer. Primjerice, lokve se zrcale, te su prekrivene animiranim bump teksturama (eeee). Nadalje, čahure se polako kotrljaju po podu, pištolj se dimi neko vrijeme nakon okidanja itd. U svakom slučaju, na grafiku u ovoj igri nećete prigovarati.

Moja konačna tvrdnja uopće nije negativna. Mucky Footovo novorođenče je dobra igra koja doduše ima nekoliko nedostataka i mnogo bugova (o kojima se ne isplati pisati s obzirom da će uskoro vjerojatno izaći patch). Savjetujem vam da igru kupite ako vas se dojmio demo, te ako imate hardver i volju za ovako inovativne proizvode. Odigrati. ◂

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER
K'o još nije čuo za Larinu raskošnu peticu i divni Desert eagle?

RESIDENT EVIL
Survival horor s elementima avanture;)

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Vampiri. Koji skaču i sve.

OCJENA

Odcijemo li ovce od novaca, dobijamo dobro zamišljenu igru sa solidnim odnosom "clipping galore" rješenjem. U svakom slučaju, dobra stvar.

65%

Maraton na kotačima

LE MANS 24 HOURS

Najpoznatija enduro autoutrka na svijetu godinama nudi spek- takl kakav se samo može poželjeti. Oktan, brzina i izdržljivost obilježja su Le Mansa



Ovo volim, prestizati ih u skupinama (:)

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Eutechnyx
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 32MB, 4MB 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII400, 64MB, Voodoo 3
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	None
PLATFORME	PC

LE Mans nije ni po čemu kao ostale utrke na svijetu. Prvo, zato što u njoj nije u glavnoj ulozi vozač, nego automobil koji bez stajanja juri 24 sata po stazi u Le Mansu i doslovce skuplja kilometre. Drugo, u ovoj utrci ne vozi jedan vozač (fizički nije moguće da jedan vozač vozi 24 sata u krug), nego cijeli tim u kojem su najčešće 3 vozača koji voze na smjene i zajedno pokušavaju dovesti automobil do cilja.

Nerijetko ćete na startnoj listi Le Mansa naići na imena bivših ili sadašnjih vozača formule koji se žele i ovdje dokazati. Le Mans je vjerojatno najteža utrka na svijetu, i to podjednako za vozače i sam automobil. Vozači satima moraju održavati visok nivo koncentracije da bi bili uspješni i pritom ne smiju ugroziti sigurnost automobila na cesti, a automobil pak neprestano radi tijekom dvadeset i četiri sata trpeći velika naprezanja motora i konstrukcije (ne zaboravimo kako motori u formuli jedan znaju otkazati za manje od dva sata)

VIJCI I MATICE

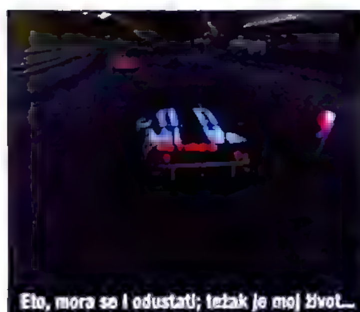
Što očekivati od igre koja mora zadovoljiti sve gore navedene zahtjeve? Vjerojatno je najvažniji element u cijeloj priči osjećaj što ga igra nudi tijekom vožnje, a to je napravljeno uistinu korektno. Automobil juri po vrlo širokoj cesti brzinama oko 300 km/h i vama se uistinu čini da vozite tako brzo. Odmah ćete primijetiti kako hauba na automobilu podrhtava kao da je ispao kakav vijak ili matica koji su je držali. Prijatelj m rekao da ga to živcira, a meni se č vrlo simpatičnim. Nažalost, podrhtavanje se slabije zamjećuje na Voodoo karticama, ali zato igra fan tastično brzo radi. S druge strane, G400 karticama igra je prilično spora, ali su boje čišće i ljepše, a hauba poskakuje. Ostali detalji u su više-manje standardni. Drveće, primjerice, izgleda kao kartonska kulisa baš kao i u svim ostalim igra ma tog tipa. Zvuk motora je odlič napravljen i pridonosi sveopćoj atmosferi jurnjave. Nažalost, star jući igru, uočio sam jedan malen, prilično neugodan bug. Naime, s koji mjeri vrijeme tijekom utrke i s koji vam mjeri vrijeme kruga ne samo da nisu sinhronizirani, neg



appokon start, sad se mogu dokazati kao vrstan vozač i onda osvojiti sve što... Molim? ažžete, previše pričam?



Misliš da mi možeš pobjeći, je li?



Eto, mora se i odustati; težak je moj život...

TIPOVI AUTOMOBILA

Dakle, na utrci u Le Mansu mogu se utrkivati tri vrste vozila (ne nisam mislio: ispravna, neispravna i poluispravna). Vozila iz skupine GT1, skupine GT2 i skupine različitih prototipova. Svaka skupina ima svoja ograničenja koja nisu ni približno striktna kao u drugim utrkama pa je stoga kod proizvođača interes za ovu utrku velik. Razlog je jednostavan, automobili postižu goleme brzine upravo zato što im se ne nameću pravila pa je i izgled utrke spektakularan, kao i izlijetanja. Prošle je godine, primjerice, bilo prevrtanja, eksplozija, izlijetanja...



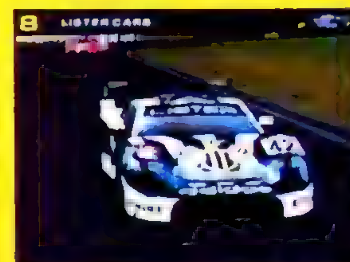
Toyota



Nissan



DTC



Lister

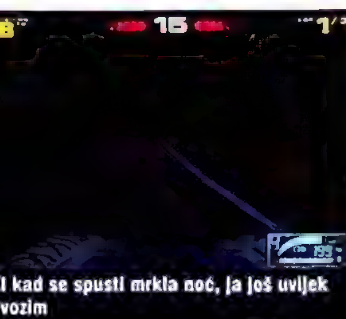
Pojma nemate što je umor ako niste satima sjedili u automobilu pokušavajući prijeći što više kilometara

dle na potpuno različitom taktu, kko na jednom prođe 30 sekunda, ma drugom 56!? Doista je teško dlučiti kojem vjerovati i po kojem ravnati.

ZBOR

za svu sreću, šteta nanijeta satom je toliko dramatična jer Le Mans udi nekoliko modova igre: Arcade, hampionship i Le Mans. U svim modovima, osim Le Mansa, sat funkcionira dobro. Championship mod nudi vam mogućnost da se utrkujete na različitim stazama namijenjenima za GT automobile, i to otprilike 10 krugova, te tako skupljate bodove za naslov na kraju prvenstva. U arkadnom modu (koji je zapravo standardni single race) možete vježbati na određenoj stazi, pokušati oboriti rekord staze ili odvesti jednu utrku. Prije pokretanja bilo kojeg od ponuđenih modova uvijek ćete dobiti e-mail s ponudama određenih timova koji vam nude da vozite za njih. Naravno, što vam je bolja karijera, to će vas tražiti bolji timovi (čitaj brži auti). Isto tako možete podešavati sve parametre automobila koji vozite, od vrste guma do načina prijenosa. Uvijek ključni dio trkaće igre, box, ovdje je vrlo jednostavno i funkcionalno riješen, tako da samo s nekoliko pritisaka na enter možete promijeniti bilo koji pokvareni dio i vratiti se na stazu u sveopću jurnjavu za prvim mjestom.

Le Mans je jednostavna igra, i ni u kojem slučaju nije raskošna, ali to nije ni bitno, cilj programera je bio napraviti igru koja će prenijeti atmosferu i osjećaj Le Mansa na vaše računalo i u tome su potpuno uspjeli. Da nije buga sa satom i da je sveukupan doživlja mrvicu bolji, mogla je biti hit ◂



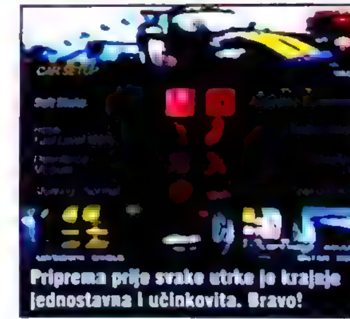
I kad se spusti mrkla noć, ja još uvijek vozim



Možete se trsiti koliko hoćete, ali ja se nedam



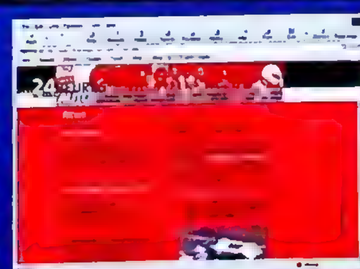
Opa, zapalih se. Ah, ništa, važno je da sam živ



Priprema prije svake utrke je krajnje jednostavna i učinkovita. Bravo!

LE MANS NA WEBU

Kao što i priliči utrci ovakvog profila, Le Mans utrka je uvijek spektakl, pa je tako i na webu. Ugodno sam se iznenadio kad sam našao barem pedesetak stranica samo na Yahoou o njoj, i to od stranica različitih timova koji nastupaju pa do stranica različitih štovatelja same utrke. Tu se, naravno, nalazi i službena stranica utrke koja vam nudi ama baš sve informcije koje možete poželjeti, od tehničkih karakteristika vozila preko lokala gdje možete jesti i spavati pa do informacija o umjetničkim i zabavnim sadržajima. Naravno, na ovoj stranici možete naći tonu originalnih slika iz utrke u velikim rezolucijama.



▲ Odlično organizirana stranica prošlogodišnje utrke Le Mans 24 Hours 99 na kojoj se uskoro očekuju i sadržaji vezani za ovogodišnje izdanje

▲ Na stranici možete naći i najzanimljivije statističke podatke o prijašnjim utrkama

ALTERNATIVNO

SPORTS CAR GT

EA sportsova igra na istu temu. Fantastično je napravljena i svaki bi je poklonik autoutrka trebao imati

NFS: HIGH STAKES

Ako preferirate arkadnu igru više od simulacije, NFS je najbolje rješenje za vas

OCJENA

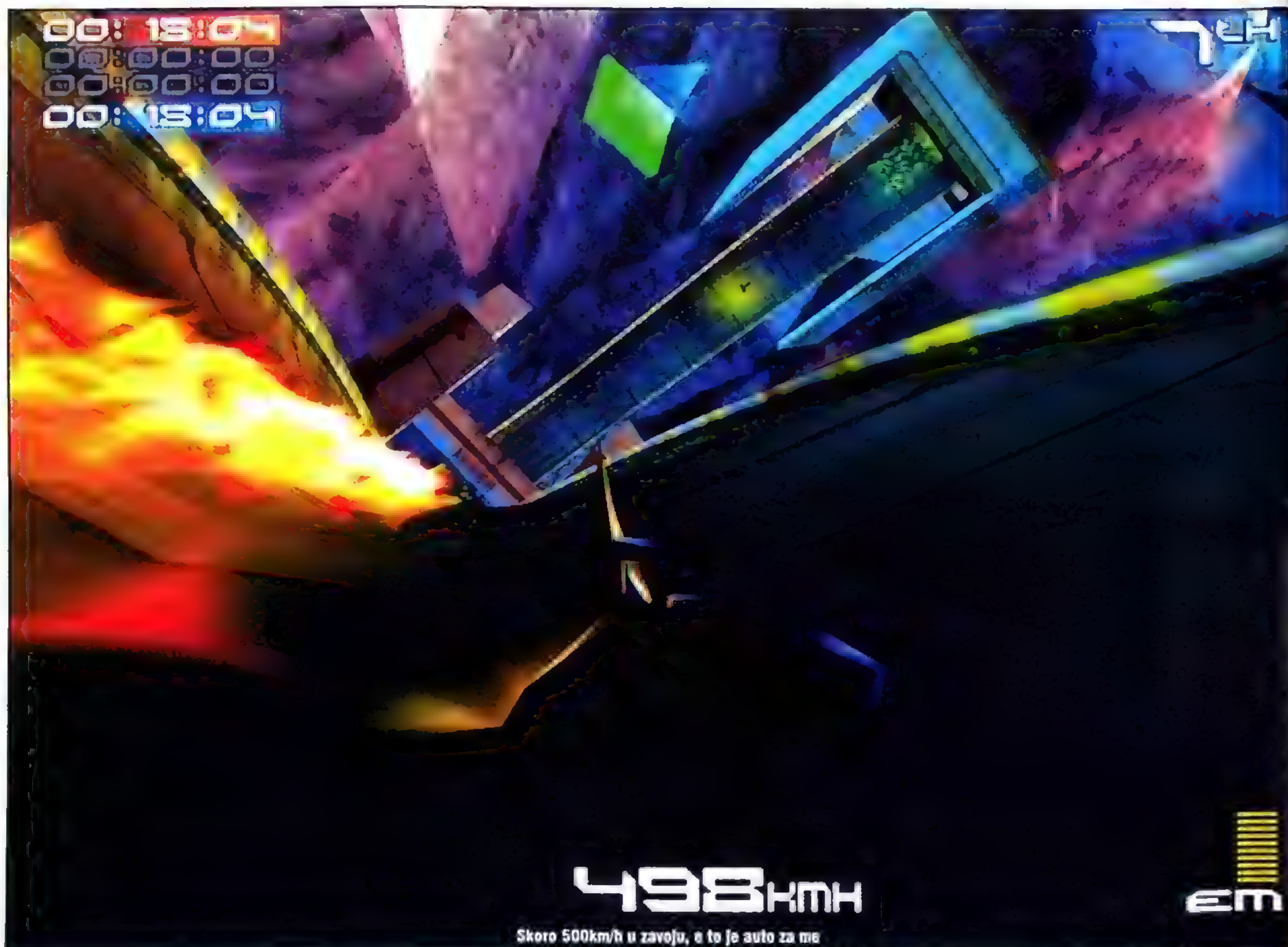
Igra je doista korektno napravljena i da nije buga sa štopericom, zavrijedila bi i više od 80%.

80%

Budi li se žanr futurističnih utrka?

KILLER LOOP

Stigao je još jedan naslov za koji nikad prije nisam čuo. Možda je tako i bolje



Skoro 500km/h u zavoju, e to je auto za me

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Crave Entertainment
IZDAVAČ	VCC
MIN. KONFIGURACIJA	P166 MMX, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P233 MMX, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WIPEOUT
Čini se da su autori Killer Loopa igrali samo Wipeout, pogledajte zašto

SLIPSTREAM 2000
Pogledajte kako je to izgledalo davno prije 3D-a

ŽANR futurističnih utrka na PC-u je zanemaren. Možda s pravom jer imamo toliko divnih utrka, od arkadnih pa do ludih relija. Zašto nam je potrebna igra koja nudi priču o propasti Zemlje (kakvu znamo) i gomilu aerodimaničnih vozila smještа u 25. stoljeće? Ne treba nam, ali Killer Loop je ipak tu braneći boje svog žanra. Pogledajmo kako drži barjak.

Jednom davno ispod gore Medvednice živjela dva prijatelja. Jedan od njih sam ja, drugi će se prepoznati. On je uvijek imao računalo i često smo kao klinci išli s gomilom disketa piratu koji i nije bio tako blizu. Jedanput smo kod njeg "nabavili" igru pod nazivom SlipStream 2000. Ja sam je obožavao, on ju je mrzio. Bile su to utrke futurističnih letjelica. Uživao sam na njegovoj 486-ici, kako li je bilo divno letjeti Amazonijom.

JUČER, DANAS, SUTRA

Otada su prošle mnoge godine, barem mislim (ne sjećam se dobro, sve mi je to u magli). Eto, relativno odrastao skoknuo sam do uredništva, a ondje me čekao Killer Loop. Normalno, Chrisa nisam vidio pa nisam uspio saznati što dobivam. Dobio sam mačka u vreći. Došavši doma, instalirao sam igru koja je pojela 167MB mog diska. Prvo pokretanje probudilo je dijete u meni. Prije nekoliko dana nabavio sam i odigrao Heart of Darkness i uživao, a sad mi se smješkao i Killer Loop. Odabrao sam vozilo, nabacio rezoluciju i rekao: Hit me! Igrao sam pola sata, a onda mi je od silnog poskakivanja bilo zlo.

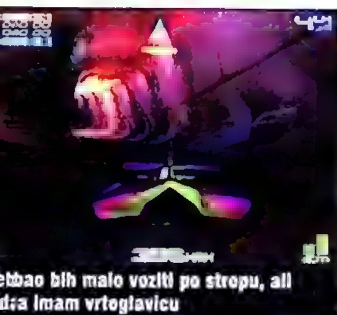
Killer Loop je novi izdatak već pomalo uspavanog žanra futurističnih utrka. Znate one igre gdje jurite u aerodinamičnim vozilima pri 400 km/h jednom rukom držeći upravljač, a drugom mašete zgodnim curicama u publici? I ondje gdje je priča obično smještena u neko apokaliptično razdoblje? E to je Killer Loop.

Osnovna je ideja jednostavna: imate svoj MK (to je službeni naziv vašeg vozila) i morate doći prvi na cilj. Ali da ne bi sve ostalo na ideji, evo kako su se stvari zakomplicirale.

Vaš MK je najbolje usporediti s stolcem na tri noge (ilti tronošcem) koji nema kotače, jer su vjerojatno u budućnosti potrošeni svi današnji materijali, nego se drži staze pomoću magnetskih sila. Što to znači? Da Killer Loop ima futurističan dizajn i da će vozila moći voziti po zidovima tunela gdje se nalaze power-upovi.

Za power-upove znate što su - najčešće poboljšanja za vaš stroj. Ovdje nisu to, nego su oružja kojih je iznimno malo. Osnovne kategorije su mine i neka vrsta rakete koja je zapravo laserska prekinuta zraka (makar je to fizički nemoguće). Pokupite li više power-upova, ond


Natjeravanje po zidovima česta je slika


...ebao bih malo voziti po stropu, ali ...da imam vrtoglavicu


Svježi zrak u Alpama, dobro da ne zagađujem zrak

Wipeout gazi Killer Loop kao beba zvečku

...n se osnovno oružje nadograđuje, ...g.a možete koristiti samo jednom. ...nce se nadograđuju u neki štit ...aničena trajanja koji vas ubrzava ...vam udarci u zidove ne odnose ...ergiju. Rakete se nadograđuju na ...vođene rakete. Efekt je zgodan. ...l vam netko dođe u domet, ...emkasti se grid (mreža) nacrta na ...anu i vi pritisnete fire.Guba ... Izbornici su krajnje spartanski, narandžaste boje, puka jednostavnost. Unatoč tome, nikad vam neće biti jasno o čemu je tu riječ. Ne znam kako je to bilo moguće napraviti, ali kad vam ide, onda vam ide

Na početku vam je dostupan samo određeni broj staza, ali se njihov broj poslije, ovisno o vašem uspjehu, povećava. Nema ih baš mnogo. O dizajnu se ne bi trebalo previše govoriti jer su to uglavnom kružne staze s vrlo malo iznenađenja. Specifični krajolici koji bi mogli biti interaktivni, pa samim tim i zabavniji, ostali su gotovo statični i brzo zaboravljivi (možda je to zbog brzine)

MALO SUTRA!

Ono čemu su se dizajneri najviše posvetili su vozila. Napredujući, otkriva se sve veći broj vozila podijeljenih u kategorije. Svako vozilo ima svoje karakteristike, a sve ostale razlike su gotovo neznatne. Jedine izmjene u dizajnu su promjena boje, nekoliko naljepnica viška i kakav stabilizator samo na nekim vozilima. Ponašanje vozila je takvo da sam bez problema probijao brzine ferrarija F50 (350km/h) skrećući u zavoj pod dobrih 75 stupnjeva ne približivši se ogradi, a kamoli udarivši u nju.Vaše vozilo može skretati i slideati. Kombinacijom skretanja ulijevo i slidea u istu stranu pa skretanje postaje dječja igra, samo morate paziti da se na izlasku iz zavoja izravnate da ne naletite na kakvu ogradicu, šteta je boje. Vožnja po zidovima se jednostavno ne isplati jer dok vi dograbite taj power-up, brzina vam padne za dobrih 100km/h, a onda možete mahati protivnicima koji prolaze pokraj vas.

Zvuk, tj. glazba je nevjerojatno iritantna i ne bih poželio ni najgorem neprijatelju slušati takvo što. Ono što je trebao biti futuristični techno, pretvorilo se u dva takta koja se ponavljaju. Osim što djeluje krajnje zatupljujuće, stvara osjećaj neugode i morat ćete je isključiti već nakon nekoliko sekunda jer vam bubnjići ubrzo otkazuju poslušnost.

Pomislili ste da je najveći adut Killer Loopa grafika? Ali stvarno stanje je ovakvo. Sjećate se Incominga? Onog vremena kad je 3D bio u punom zamahu i kad su se «furali» samo svjetlosni efekti jer su bili najefektniji? Čini se da su tvorci Killer Loopa zapeli u tim vremenima (postoji razlog, no strpite se još malo). Sve blješti, presijava se, kad raketa prolazi, baca svjetlo oko sebe, čak i mine na sebi imaju svjetleću lampicu Znam da se majmuni hvataju na svijetle predmete, ali ovo je apsurd.

A sad evo odgovora zašto je grafika takva. Naime, Killer Loop je rađen i za PSX i za PC. To objašnjava mali broj komandi i gomilu svjetala A krajnji rezultat je porazan.

U pokušaju da se napravi odličan proizvod za PSX i PC, nije se uspijelo napraviti ni osrednji proizvod. I PC i PSX zajednica proglasila je Killer Loop zastarjelim smećem koje nije dostojno izdvajanja vašeg novca. A igra je mogla biti odlična, samo da se ozbiljnije pristupilo izradi.

ZEMLJIŠTA

...a bi negdje mogli iskušati svoje strojeve, trebalo je neko zemljište napuniti ...etonom. I gdje su to učinili? Gdje su god stigli.


Prvo gostovanje događa se u Moskvi. Nakon Jelcinova pada, krenulo je nabolje.

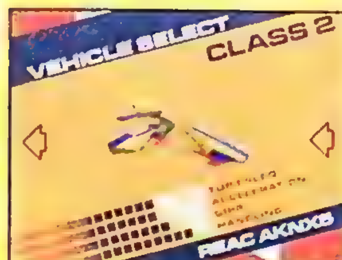

Staza na Marsu ima gravitaciju kao i one na Zemlji. Komentar?


Havaji, zemlja gološavih ljepotica i vulkana

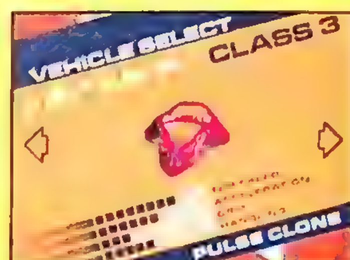

Himalaja, uspon na vrh svijeta autom

PROMETALA

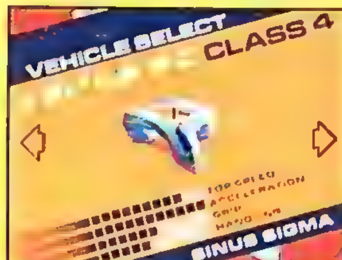
Eto, uspio sam pronaći vozila koja se razlikuju i po izgleda, a ne samo po karakteristikama. Pogledajmo što se nudi.



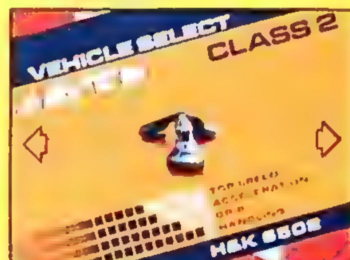
Moje najdraže vozilo s kojim nije problem ostaviti druge i po 20 sekunda



Nabrijani križanac motornog čamca i sportskog auta



Prema ovom grafu, akceleracija je nula?



Izgleda kao tenisica broj 45, zar ne?


Malo klimavo izgeda ova cesta


Koliko svjetlaaaaaa

OCJENA

Ma moglo je bolje.

53%

Stršljen ponovno leti!

JANE'S F/A-18

Nedugo nakon fenomenalnog U.S. Air Forcea, JANE'S ponovno izlazi na tržište, ovaj put sa simulacijom zrakoplova F/A –18 koju su potpisali tvorci igre F-15



Uskoro bivša tvornica

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Jane's
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P2 266, 64MB, 3D Ubrzivač
NAŠA PREPORUKA	P3 500, 128MB, Riva TNT2
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JANE'S USAF
Izvrsna igra koja je izašla još prije navedene

BILO KOJA DRUGA JANE'S-OVA IGRA
Što se tiče simulacija, s Jane'som teško da se može promašiti

DA se igre, što godine dalje odmiču, sve brže i brže pojavljuju na tržištu, potvrdio nam je i Jane's. Nedugo nakon izdavanja igre U.S. Air Force, koja je već na prvi pogled bivala proglašavana legendom, pojavila se nova, nazvana F/A-18 po imenu zrakoplova koji simulira. Potpisuju je isti ljudi koji su radili i legendarni Jane's F-15.

Vi ste u ulozi pilota jednog od najsofisticiranijih zrakoplova u službi američke ratne mornarice, čuvenog F/A-18 poznatog pod nazivom Super Hornet. F/A-18 je mornarički višenamjenski lovac-bombarder sposoban za operacije bilo gdje u svijetu, a mogućnosti polijetanja i slijetanja na nosač zrakoplova te punjenje gorivom u zraku čine njegov dolet virtualno neograničenim.

F-15 REMAKE ILI NEŠTO DRUGO?

Da vidimo, uvodna sekvenca i glavni izbornik s umjetnim obzorom u sredini. DA, tu se definitivno vidi štih stare petnaestice Izbornici za podešavanje grafike, detalja uz igru i kontrolera također podsjećaju na stara dobra vremena kad je Longbow 2 bila igra kojoj se divilo. No, ipak da ne biste rekli da je riječ o carevom novom ruhu, tu je novi tip mission planera te ono što nas dakako najviše zanima - novi grafički engine koji može prikazati iznimno velike količine detalja. Iskreno rečeno, detalja je čak i malo previše za ono što današnja prosječna računala mogu sažvakati. Dovoljno je da vam kažem da se igra na rezi 640x480 uz maksimalne detalje vuče kao krepana mačka na P2 400, 128MB Ram i Riva TNT. Ili je tu riječ o lošem optimiziranju koda, lošoj podršci za drivere ili je već krajnje vrijeme da svi ljubitelji simulacija pokupuju Rive GeForce 256 s DDR-om. Doduše, ima u igri i nekih opravdanja za takva usporavanja kao što su, primjerice, point light source, volumetrijski oblaci i još pregršt detalja. Drugim riječima, igra izgleda fotorealistično, samo kad ne bi trzala... Uzmimo za usporedbu nedavno izašli Jane'sov USAF. Ta je igra također prekrasno izgledala, nivo detalja mogao se bolje prilagoditi vrsti procesora te grafičkog podsustava i, što je najbolje, izgledala je gotovo kao i ova. No, dobro, da više ne pričamo o tome, okrenimo se pozitivnim stranama ove igre. Virtualni cockpit


Grafika je takva da pruža gotovo fotorealističnu sliku


Tu su i standardni Jane'sovi dodaci poput Mission buildera i enciklopedije

F/A-18 E/F

Najnoviji u svojoj seriji, F/A-18 E/F, zadržava sve dobre osobine svojih prethodnika kombinirajući ih s nekim novima. Prisjetimo se, rane su inačice F-18 lansirane s nosača zrakoplova u Crvenom moru i Perzijskom zaljevu decimirale iračke položaje u operaciji Pustinjska oluja i tako ušle u povijest, ali i mnoge holivodske nisko i visokobudžetske filmove. Super Hornet, kako ga još zovu, ima veću nosivost, veću maksimalnu brzinu, manji radarski potpis i nebrojene tehničke dodatke nad svojim precima te se predvida da će baš on predvoditi mornaričko zrakoplovstvo u novom tisućljeću.


Fotorealističnost na djelu!!!

je sve bolji i bolji (svi gumbići i prekidači rade nešto, samo je ponekad, zbog niže rezolucije potrebne za ugodno igranje, sve prilično mutno). Tu je još i neizbježni Radio Chatter, tj. žlabranje gomile gluposti preko radija, za što su zaslužni vaši wingmeni, no uvelike podiže atmosferu u igri. Osim toga, treba posebno pohvaliti zvučne efekte koji uistinu vrlo dobro dočaravaju one adrenalinske užitke (primjerice, kad vam pred nosom eksplodira protivnik, a vi proletite kroz njegove ostatke).

IN THE NAVY

Jane'sovim simulacijama, još od legendarnog U.S.Navy Fightersa, nedostajala je kvalitetna igra u kojoj bismo mogli služiti u američkoj mornarici te svakodnevno uvježbavati polijetanja i slijetanja s nosača zrakoplova i operacije na moru. Igra u tom segmentu doslovce zaslužuje svaku pohvalu. Ima li što ljepše nego se u ranu zoru naguravati s ostalim zrakoplovima na pretrpanoj palubi za polijetanje čekajući signal od CAP officera te na znak da ste spremni, biti katapultirani do brzine od dvjestotinjak kilometara na sat u samo dvije sekunde? Dakako, ne završavaju sve misije na tome kad uništite glavnu metu i dođete blizu carriera (iako je moguće i to podesiti). Svaki pravi mornarički pilot zna da je nakon uspješne misije, upravo slijetanje na nosač jedan od najzaguljenijih i najizazovnijih dijelova. Isprva, dok se ne uvježbate, preporučujem korištenje automatskog slijetanja jer su izgledi debelo protiv vas. Također, u ovoj igri je po prvi put probijen zvučni zid. Nije mi jasno da se u sličnim dosadašnjim igrama programeri nisu mogli sjetiti jednog tako sitnog, ali uhu ugodnog banga. Osim standardnih single i multiplayer misija, postoji još i izvrstan training mod te izvrsna kampanja koja se događa u području Murmanska, svima nam dobro znanog iz brojnih filmova. Priča je standardna: ruski je predsjednik umro, vojska i komunisti preuzimaju vlast zauzimajući vojne baze i, između ostalog, Murmansk. Tu su, kao i uvijek, morali upetljati svoje prste i Ameri i - to vam je to. Lock & load! Još neki dodaci vrijedni spomena su, primjerice, realni vremenski uvjeti poput kiše, snijega itd.(by the way, na F-18 su zaboravili ugraditi brisač za stakla, hah). Inače, AI protivnika je daleko bolji od onog u F-15, ovdje protivnici nisu više glineni golubovi za skidanje, nego izbjegavaju vaše projektile, čak bolje nego vi njihove, tako da ćete se nekoliko puta naći u perspektivi padobranca. Treba također pohvaliti i multiplayer. Iako se tu nađe pokoja bubica (ne ona milenijska), on pruža mogućnost igranja do 8 igrača preko LAN-a i Interneta, te 1 na 1 preko modema. Kako fanaticima koji u dva- tri dana prođu sve misije u igri ne bi baš odmah dosadila, tu je i solidan, a opet relativno lagan mission editor s velikom konfigurabilnošću i mogućnostima.

Sveukupno gledano, to je igra velikih grafičkih mogućnosti koja će na ubrzivačima najnovije generacije pokazati što doista nudi, no mi je sad trebamo ocijeniti kao igru iznimno velikih hardverskih zahtjeva, no kad se tu još zbroji njena igrivost i ostali detalji, možemo zaključiti da je riječ o još jednom vrlo dobrom Jane's ostvarenju koje definitivno zaslužuje pozornost.


Nosač zrakoplova je doista nevjerojatno detaljno napravljen. Ma, vidi ti tu gužvu


Mission Planer je uistinu detaljan


Cap One!!!

OCJENA

Igra za 21. stoljeće. Šteta što se tako ponaša i na 3D ubrzivačima iz 20. stoljeća !

86%

Tko se to tamo migolji?

EARTHWORM JIM 3D

U posljednje je vrijeme glavna furka uzeti neku staru igru i napraviti njeno 3D izdanje. Pa, evo i crvić Jimmy bogatiji je za jednu dimenziju



Što me gledaš, crve?

Sve se u ovoj igri vrti oko (dobrih) keka

Kokoš i njena jaja kao ubojito oružje

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Interplay
IZDAVAČ	Virgin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Open GL
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX, N64

ALTERNATIVNO

RAYMAN 2
Svima poznato stvorenje bez udova u igri za nešto mlađi uzrast

WORMS ARMAGEDDON
Arkada – strategija godine po izboru Hackerove redakcije. Ako to još niste igrali

KAD zaplet jedne igre spominje leteće krave koje padaju crvima na glavu, onda od dotične očekujete barem dobar humor. E pa upravo tako i počinje naša sljedeća priča. Dakle, mladom se crvu Jimu dogodila upravo ta nesreća da mu se jedna prirodna tvornica mlijeka (ne, ne mislim na izvjesnu glumicu iz izvjesne TV serije, uostalom ona nije prirodna) nezgodnom brzinom prizemljila, oprostite, priglavila na (ćelavo mu) tjeme. Stvar i ne bi bila toliko ironična da prije nekoliko mjeseci nisam u novinama pročitala članak (je li to istina dalo bi se raspravljati) o tome kako je usred oceana na ribarsku barku aterirala, pogodili ste, krava. Objašnjenje zašto je ta krava letjela krilo se u avionu koji je nadlijetao baš to područje i u datom trenutku leteći su čuvari jadnu kravu bacili dolje jer je navodno unosila nered i zbrku među ostale krave u avionu. Ne znam je li ova igra inspirirana ovim događajem, ali neke sličnosti ste i sami mogli uočiti.

Priča s barkom završila je tako da se ona pretvorila u ne baš koristan podvodni eksponat. Ne znam, doduše, što je bilo s barbama koji su njome plovili, ali naša priča tu ne završava, nego naprotiv, tek počinje. Jim, naš kravozgnječeni crvić, pretrpio je tešku traumu iliti oštećenje mozga (kako to u igri slikovito kažu «he lost his marbles»); dakle, jadnik je malo puk'o. I tako se vi nađete u ulozi Jima (hm, ne žele li proizvođači ove igre možda implicirati da je publika za koju rade brain damaged?!), a Jim se nađe doslovno u svome mozgu, odnosno svijesti i mora sam sebe spasiti od (kravljeg) ludila. Kako? Pa skupljajući pikule što ih je izgubio! Nažalost, fora na hrvatskom gubi svoju izvornu dvoznačnost, ali shvatili ste o čemu je riječ.

ZOOFILIJA

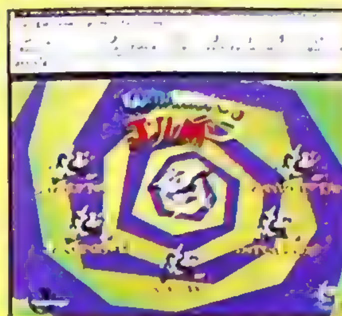
Ne znam kakve sklonosti prema životinjama imaju autori ove igre, ali mislim da ni njima nisu baš sve ovce na broju (ili pikule, kako hoćete), ali iz tih njihovih diskutabilnih opredjeljenja mi smo izvukli igru s, moramo priznati, originalnom pričom koja je još k tome i duhovita, a i sama realizacija graniči s posebnim slučajevima, tako da ćemo se, igrajući je, prilično nasmijati. Konačno, hvala neznamkome, ali konačno jedna arkada nema kao krajnji cilj spašavanje svijeta. Ne znam za vas, ali u posljednje vrijeme meni su igre s takvim herojskim multipatetičnim schwarzeneggerskim zapletima jednostavno postale iznimno naporne. Pa dobro, ljudi, postoje i druge stvari u životu osim svakodnevnog spašavanja svijeta. Pikulanje, primjerice. A sad

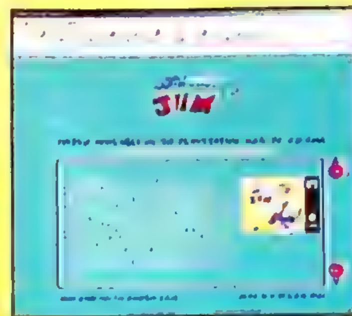


Disco fever...

NET

Svaka igra koja drži do sebe morala bi imati i nekakvu podršku na Netu. Ako se Earthworm Jima pita, on je svoje odradio.





"Is there a restroom here, I really gotta go!", prvo je što Jim pita našavši se u prostranstvima svog mozga


Ovo je vodič kroz vaš mozak, Peter Puppy


Iz drugog izloga izabrao sam babu


Nije lako...


Pogled iz unutrašnjosti vaše glave

konkretno: dakle, na početku igre nađete se u svom mozgu, u njegovom središtu gdje vam na nakakvom hologramu svijesti vaš frend i liječnik (koji je, usput budi rečeno, pas, Peter Puppy točnije) objasni što se dogodilo (cijela ova priča s kravom itd.). Doduše, na uvodnom jingleu na vas se prvo prilično bučno prizemlji hladnjak koji se ovdje ne spominje, a onda tek krava, ali shvatit ćemo to kao licenciu poeticu. Tijekom igre nekoliko će hladnjaka biti lansirano poput Apolla pa ćemo takve ispade objasniti privremenim napadajima ludila u glavama programera. Da se vratimo vašem kolegi psu: on će vam detaljno ispričati protekle događaje i stvari koje morate obaviti da se izvučete sami iz svog mozga i po mogućnosti ga «popravite». Osim skupljanja pikula koje povećavaju vaš (Jimov) kvocijent inteligencije i otvaraju vrata u vašem mozgu, a time i vrata kroz koja napredujete kroz nivoe, koji su zapravo dijelovi Jimovog uma (uh), dakle osim pikula, na svakom nivou morate pokupiti i pokoje, pazi sad, zlatno vime (da, ona slavina iz koje teče mlijeko iz krave). Njih ćete morati odnijeti svetoj kravi koja vlada vašim mislima da biste joj vratili energiju izgubljenu u gore opisanom nesretnom slučaju. Moram priznati da sam se iznenadila kad se na ekranu odjednom pojavilo golemo zlatno vime elegantno lebdeći u zraku, a kad ga je Jim pokupio, počeo je veselo skakutati okružen onim blještavim particlesima kakve vole često ubacivati u ovakve arkade. Gledala sam Cartoon Network i mislila sam da su oni jedini koji mogu biti toliko bolesno opsjednuti tim kravljim ispušnim organom, ali sam se, čini se, prevarila.

LOVCI, UBOJICE I MUŠKE OVERSIZE GAĆICE

I tako Jim kreće u prostranstva svog malog četverodijelnog mozga ne bi li ondje našao pogubljene mu rekvizite koji će ga vratiti među psihički stabilne osobe, oprostite, crve. Tako četiri dijela njegova mozga predstavljaju četiri tematske skupine nivoa – sjećanje, zadovoljstvo, strahove i maštanja pa se prema tome mijenjaju i krajolici i likovi koje susrećemo u njima. Tako u zadovoljstvu susrećemo Jimova omiljena jela koja su se pretvorila u opasne mutante koji samo čekaju da napadnu: bježat ćete od gafče-natafče lave, pizze s ljutim feferonima ili pomahnitalih hot-dogova. Jim nije usamljen u svojoj borbi, susretat će i prijatelje koji će mu pomagati savjetima i uputama kamo krenuti i što učiniti. Kroz cijelu igru, a posebno na početku dok još učite, često će se pojavljivati tutor koji vam govori kako najbolje iskoristiti svoje sposobnosti. Ovdje je to Jimov dobar prijatelj, mali zeleni šmrkalj. Nemojte samo navaliti na mene da se nepristojno izražavam, ja samo pišem ono što se događa u igri. Booger = nosna izlučevina. Kad smo već kod degutantnih detalja i individua, spomenut ću specifičan šljapkasto – ljepljivi zvuk koji se čuje kad Jim hoda po vlastitim vijugama; vjerujte mi, zvuči baš onako kako bi čovjek zamislio da zvuči kad netko hoda po vlastitom mozgu. Šljap, šljap... Nismo još gotovi s izopačenim humorom. Da vam objasnim podnaslov: u ovakvim arkadicama najčešće morate na neki način doći do neke stvari i onda je nekome odnijeti pa će vam taj netko dati ključ od neznamčega pa ćete vi tamo otići i sresti nekog drugog, tko će vam...blah, blah, truć, truć i dosadila vam je igra. E pa ova vam igra neće (tako brzo) dosaditi baš zbog detalja kao što su te stvari koje nosite i te osobe koju srećete. Tako ćete naletjeti na jednog kokošjeg generala kojem su ukrali jaaako važan kovčeg. Vaša je prva pomisao da se unutra nalaze neki važni vojni dokumenti, ali ne! Unutra je bilo generalovo donje rublje (nadam se čisto) koje morate hitno potražiti. Budući da je general pozamašnih dimenzija, tj lakše ga je preskočiti nego zaobići, i njegova Skinny kolekcija je proporcionalnih dimenzija. Tako ćete se u jednom trenutku naći ispred golemih muških gaćica koje vise nasred neke prostorije. Već njušim monty-phytonovce... Da ne govorim uopće o zvučnoj kulisi: u uši vam cijelo vrijeme dopiru note nekog benda koji prаši prilično žestoku mjuzu, ali u kombinaciji s kokošjim kokodakanjem (ah, što ste drugo očekivali). Ili, recimo, da osim klasičnog oružja, nekakvog lasera kojim napucavate debele frajere, u arsenalu možete pronaći patuljkobacač – oružje koje baca skvičeće patuljke koji eksplodiraju (i onda uokolo lete kosti, ali onakve simpatične kao iz crtića) ili recimo jajobacač, tj. jednu plodnu kokoš koja, jeli, izluči jaje i to uz jedan bogati «Koookoooooook!!» i malo perja koje leprša. Posljednje je oružje prilično djelotvorno, a posebno je pogodno za skrovita mjesta jer se jaja otkotrljaju i tek onda eksplodiraju tvoreći jedan zavidno lijep primjerak jajeta pečenog na oko. Na sve ovo što sam dosad ispričala doista nemam nikakvih primjedbi, igra ima sve što bi se od jedne arkade za jednokratnu upotrebu moglo poželjeti. Ali zato sada dolazi jedan detalj koji može upropastiti sve ovo. Možda ste i pogodili, upravljanje vašim likom, odnosno kontroliranje smjera kretanja. Budući je igra, kako joj sam naslov kaže, 3D, možete se kretati kud vas je god volja. I sve bi bilo savršeno kad bi vas kamera pratila i bila vam uvijek sleđa, ali ne! To se ne događa. Kamera ima u 80 % vremena totalno nesuvislu putanju ili je uopće nema (dakle, stoji), a vi tipkom za desno krećete prema desnom rubu ekrana bez obzira na to hoda li tako vaš lik unaprijed ili u bilo koju drugu stranu. Ovakav se način kretanja pokazuje izrazito pogubnim na mjestima gdje je potrebna veća preciznost - primjerice, mostovi ili, sačuvaj bože, mali otoci gdje treba još i skakati s jednog na drugi. Ako ne počnete sami namiještati položaj kamere, ne postoji teorijska šansa da se izvučete iz takvih situacija. Iz takvih stvari zaključujem da autori igre nisu proveli ni pet minuta igrajući je jer bi inače, vjerujem, uočili taj problem i uklonili ga.

Sad kad smo zaključili da ništa nije savršeno, moram još samo pohvaliti izvrsnu vizualizaciju (u filmu bi se to zvalo fotografija), ali i nemam neke posebne riječi za grafiku koja je sa 800x600 mjestimično prilično «zubata», ali nije neigriva. No, humor i priča su definitivno stvari koje će nas, unatoč nekim katastrofama, zadržati uz ovu igru. ◂

OCJENA

Da kontrole nisu tako spetljane, ocjena bi bila mnogo veća.

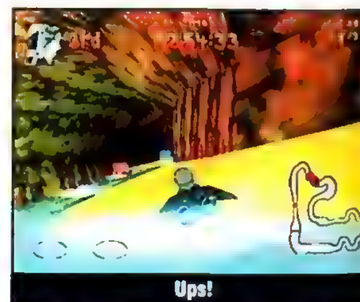
82 %

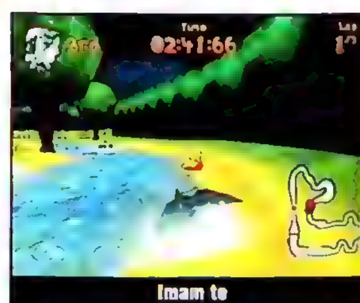
Voda, voda posvuda

RENEGADE RACERS

Utrke gliserima, i to još s odmetnicima. Eh da, za taj štimung morate biti vrlo mladi, ili se tako osjećati


Gdje su svi nestali?


Ups!



Imam te


Naravno, ništa bez štita

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	Promethean Designs
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 Mb, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	Serial, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MICROMACHINES
Prastaro, ali vrlo igrivo i bliže djeci

LEGO RACERS
Gotovo identična ideja, realizacija i namjena

OVO igra je o odmetnicima, ali oni izgledaju odmetnički kao dijete koje kupuje svoj prvi CD i želi svijetu reći da je alternativac. No dobro, sama je igra slatka i živopisna inačica utrka turbo-brzih glisera iliti powerboat racing. Naravno, gigantski su strojevi smanjeni na minimalne dimenzije, dodana je gomila zgodnog oružja i zabava može početi.

Kad Buck Billionaire oglasi poziv svim odmetnicima svijeta da sudjeluju u njegovoj utrci, ne može vjerovati koliko dobiva odgovora. Čini se da se svatko na neki način smatra odmetnikom. Od desetak tisuća ponuda iz cijelog svijeta, Buck poziva dvanaestoricu. Oni vjeruju da će im pobjeda u utrci donijeti rješenje svih osobnih problema

ODMOR

Hoće li ikad prestati proizvodnja ovih cartoony – looking infantilnih utrka? Vjerojatno nikada, jer publika za takve igre uvijek postoji i uvijek će postojati. Naravno, mislim na mlađu publiku, neću sad reći klinci, ali to je to. Doduše, danas uz poplavu sve krvoločnijih igrica, počevši od Quakea i njegovih klonova, nasilje je polako došlo i u vozačke simulacije, tako je svaki gamer sigurno nekoliko sati (dana, tjedana, mjeseci...?) proveo uz računalo družeći se s Carmageddon Maxom, šljapkajući po raspadnutim tjelesima nevinih prolaznika. Pitali smo se, želimo li da naša djeca rastu okružena takvim nasiljem? Želimo li da jednog dana zabijaju nevine prolaznike u zid? Možda je bolje da ne odgovorim na to pitanje... Moramo priznati da krvave igre dižu razinu adrenalina u našoj krvi, ali možda bi ponekad bilo dobro odmoriti se od tolike... krvi... Renegade Racers su baš taj odmor koji nam povremeno (ne)treba. Igra se odvija na šest staza vodeći igrače na neke od najzahtjevnijih terena koje naša Zemlja može ponuditi. Bonus utrke će dovesti do limita čak i najbolje vozače. Samo jedan natjecatelj može završiti kao pobjednik, jeste li to vi? Svaki fino podešeni gliser ima svoje oružje i karakteristike upravljanja. Može ih se voziti na stazi, možda uz veličanstveno sunce svježeg ljetnog dana, ili u iznimno brzoj noćnoj borbi gdje je instinkt vrjedniji od vida. Vozači također imaju svoj karakter i posebne osobine, od generala očajnog za dokazivanjem da je najbolji vojni vozač do štrebera s Oksforda koji ima pameti da nad-



Nadam se da će ona raketa dostići nekog


Vaša vozila su zapravo amfibije, jer voze i po kopnu


Skupljanje oružja često vas navodi na upotrebu prečice


Neko me fino naciljao


Šta gledaš?!

VATROMET TAŠTINE

...ililiti kako isprogramirati što debilniju facu. Koliko ćemo još dugo opraštati dizajnerima njihovu nemaštovitost u kreiranju njuški?
Neki od njih misle da su vrlo duhoviti kad je rezultat njihovog napornog rada ovdje priložena sprdačina. O njihovoj duhovitosti dalo bi se raspravljati, ali sigurno je to da je nama nešto starijima ovaj izgled junaka igre blesav, a mlada bi se publika lako mogla prestrašiti ovih groteskních faca. Slike su vam tu i prosudite sami.



▲ Afrikanac



▲ Kreten



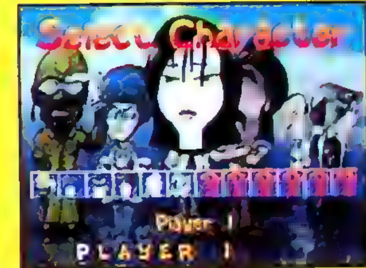
▲ Mali Jozo



▲ Redneck



▲ Računovođa



▲ Miss Adams

Infantilnih li igara u današnje doba!

mudri ostale. Buck se također pridružuje utrci protiv notornih lopova, polurobota i bankara koji tvrde da imaju najbrži brod u svemiru. Igra se može igrati na nekoliko načina. Speed Trial je brzinska utrka između osam natjecatelja. Može se igrati na 3, 5 ili 7 dobivenih utrka. Handling mode se sastoji od skupljanja obojenih predmeta izbjegavajući rakete i mine posijane po stazi. Straight Race je maksimalna brzinska utrka s dodatkom kontrolnih točaka (checkpoint) kroz koje igrač mora uspješno proći, a to se čini lakše nego što je. Head to Head je utrka udvoje, a Party play dopušta osmorici uključiti se u akciju. Postoji još i Advanture mode, glavna natjecateljska opcija s mnogo visokooktanskih borbi. Postoje također tzv Wild Water Champions gdje morate pobjediti da biste mogli napredovati. Uza sve to, vaši će odmetnici biti ispitani i na brojnim bonus izazovima, uostalom, jel' netko rek'o da će biti lako? Za dodatne izazove morate skupiti dovoljnu količinu bonus predmeta u zadanom vremenu. Znači, možete vježbati gađanje na Target Practiceu. Avoidence je bonus u kojem morate proći stazu i zaobići različite virove, dinamite i tornado!? I posljednji bonus izazov je zabavan Long Jump gdje morate ubrzati najviše što možete i skočiti najdalje što možete (ovo će stvarno zaintrigirati vašu inteligenciju). Cilj igre je jednostavan - pobijedite svakog na vodenoj stazi na bilo koji način da dokažete da ipak niste buntovnik. Zašto se jednostavno ne zaposlite kao ovlašteni računovođa? Sama je igra vrlo lijepa, s preciznim kontrolama, realističnim vodenim efektima. Fizika je u igri arkadna, što znači da mnogo vremena provodite u zraku odbijajući se po cijelom ekranu.

KOL'KO PARA, TOL'KO MJUZE

Sve je to divno i krasno, simpatična, lijepa, šarena 3D grafika, maštoviti likovi, izvrsna animacija, blah, blah... Ali, možete se sa svim tim pozdraviti nemate li neku nabrijanu 3D grafičku karticu, ne stariju od nekoliko mjeseci. Zašto, pitam se, zašto ova igra ima tako visoke hardverske zahtjeve, po mom mišljenju, potpuno neopravdane?! Igra doista nudi sve što sam gore naveo, ali postoji i velika količina gotovo identičnih igara koje nude isto (Renegade Racers ne nude nam ništa revolucionarno po tom pitanju), a igrive su i na mnogo slabijim strojevima nego što je onaj na kojem smo igrali Renegade Racers. Maksimalna rezolucija u kojoj se igra može igrati je 1280x1024 u 16-bitnoj boji, ali strašno me zanima koja bi vam kanta za to trebala. Možda takva još i ne postoji. Daaaa, ovo je igra budućnosti! Što se ne može reći za glazbu koja u njoj prevladava (za koju proizvođači tvrde da je efektna i maštovita, čak se usuđuju reći da je zanimljiva), jer mišljenja sam da se dotična ne bi svidjela ni donjem rubu dobne granice ljudi kojima je ona namijenjena. Tome se i može doskočiti ako jednostavno smanjite ton, ali nekako nam nije u interesu ubijati glazbenu podlogu kad ona već postoji. Doduše, nevjerojatno loša, ali postoji. Neću ni spominjati specijalne efekte koji su nemaštoviti do besvijesti. Bilo bi dobro da igri pronađem i neke dobre strane. Za svaku je pohvalu razrada multiplayera: sigurno ste i sami tisuću puta opsovali neku igru igrajući je u split screenu: gušt igranja smanjio se na 10 % prvobitne vrijednosti. Pametni su ljudi tu igru zamislili tako da svaki igrač, a može ih biti najviše četiri, igru promatra na svome monitoru, ali tu nije riječ o igri na umreženim računalima, nego o spajanju najviše četiri monitora na jedno računalo, tako da svaki igrač može uživati sam.

Ne baš originalna ideja, ambiciozna grafika, relativno simpatična animacija dali bi toj igri epitet prosječne simpatične dječje utrke. Ali, uz neobjašnjive zahtjeve koje ovaj komad zabave traži, ne možemo ostati hladnokrvni. Kad bi se programeri malo potrudili i bolje iskoristili dostupan nam hardver, svima bi nama život bio mnogo ljepši (čitaj: jeftiniji). ◀

OCJENA

Glavni su argumenti već sto puta ponovljeni: preveliki hardverski zahtjevi i već viđena ideja.

61 %

JETBOAT SUPERCHAMPS

Manga na mlazni pogon

Oni su mladi, oni su zgodni, oni su ludi. Pogodili ste, oni su manga likovi nove 3D natjeravalice. Ovaj su put sredstva jurnjave gliserčine, i to na mlazni pogon!



Guranje u rub staze česta je metoda podmuklih protivnika

PIŠE **Patrik Pecinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Fiendish Entertainment
IZDAVAČ	Fiendish Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32MB, Direct 3D 4 MB
NAŠA PREPORUKA	Celeron 400, 64 MB, Riva TNT
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Njet, jok itd.
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PLANE CRAZY
Jurnjava kroz kanjone u zrakoplovima

QUAKE 3
Moglo bi se reći - freestyle trčanje

GHOST IN A SHELL
Nije utrka, ni računalna igra, ali je zato odličan manga film koji vrijedi pogledati

Vjerujem da vam je mnogima poznat naziv ove igre. Demo Jetboat Superchampsa mogli ste instalirati i odigrati s Hackerovog CD-a iz 56. broja. Jetboat Superchamps frenetično je brza utrka glisera na mlazni pogon. Svaki od likova donosi različite karakteristike vozila, postoji nekoliko staza, a posebno je zanimljiva cijena i način distribucije pune inačice igre. Odlučite li se za kupnju, vozit ćete se po dodatnim stazama sa svim likovima za manje od 5 minuta. Jamčimo.

UPOLA CIJENE

Po načinu distribucije, ova je igra pomalo posebna. Iako Fiendish Entertainment nije proizvođač igara koje bismo nazvali *kremom* industrije, moram priznati da ih nakon odigranih Jetboat Superchampsa više cijenim od mnogih mastodonata tog posla. Početak suživota vas i igre ide otprilike ovako: prije kupnje morate odigrati demo ili s našeg prošlog CD-a ili downloadom teškim malo više od 10 MB, u isinu skromnog iznosa u vrijeme današnjih stomegabajtnih demoa. Zašto? Zato jer je u njem zapakirana inačica igre koja vam se stavlja na raspolaganje kupnjom originala. Sva grafika i kod igre je u tih desetak zgnječenih megabajta. Nakon uplate 14,99 $ preko računa vaše kreditne kartice, dobivate elektroničku kombinaciju brojeva i slova koja vam otvara igru koja je potom registrirana na vaše ime, što je vidljivo iz naslovnog ekrana s postavkama. Sve to gotovo je u 5 minuta, najviše. Bilo je to dobro utrošenih 15 dolara.

DEMO

Moram priznati da me DEMO oborio s nogu. Najbolji je dokaz da sam nakon pola sata otišao na mrežu i kupio kod za potpunu inačicu. Vjerujem da će se slično dogoditi i mnogima od vas. Molimo vas, podržite programerske kuće i nemojte piratizirati njihov softver kako bi nam i dalje mogli nuditi ovakve naslove po povoljnoj cijeni. Demo vam omogućava utrkivanje jednim čamcem na jednoj stazi u dva



Pogled iz čamca najuvjerljiviji je i najuzbudljiviji, iako ga je najteže svladati


Voda uistinu izgleda nevjerojatno...


Jurnjava kroz tunel

Jetboat Superchamps odiše svježinom...

TIPS TRIKS & VIDEOKLIPS

O.K., nećemo vam ponuditi videoklipse, ali evo nekoliko iznimno korisnih savjeta za što uspješniju vožnju i savladavanje fizikalnih zakona što ih nameće upravljanje glisera mlaznicom.

Ponekad je bolje prolaziti u većem luku jer naglim zasijecanjem zavoja gubite prilično na brzini koju je mnogo teže postići nego izgubiti.

Na najužim i najtežim zavojima morat ćete se poslužiti mlazom unatrag. Tada zakrenite mlaznicu suprotno od smjera zavoja. Kad postignete željeno usmjerenje, po turbu i gasu da biste nadoknadili izgubljenu brzinu.

Turbo boost je nezamjenjiv. Želite li pobijediti jednostavno ga morate koristiti. Pali se stiskanjem SPACE-a. Osim kod ubrzavanja, itekako je iskoristiv i kod svladavanja zavoja. Stisnite ga tek kada vam je mlaznica u krajnje lijevom ili desnom položaju. Kad ga naučite koristiti, pokazuje se nezamjenjivom taktikom, pogotovo pri slalom vožnji.


▲ U naglim zavojima i "šikanama" jedino vas turbopogon može izvući


▲ Prva staza je široka, ali i prilično valovita



▲ Savjetujemo vam da nipošto ne promašite kontrolne točke


▲ Ako oni guraju vas, morate i vi njih... Lijevo je jedan od bonus likova

moda, klasičnoj utrci protiv preostala tri jetboatera ili Time Trial modu gdje se borite protiv vremena. Demo je dovoljan da počnete cijeniti brzu i modernu 3D grafiku igre i dosad najbolje napravljenu vodu. Kad odvozite tu jednu stazu uzduž i poprijeko, željet ćete još. Vašu želju zadovoljit će jedino...

POTPUNA INAČICA

Za prevlast na terenu utrkuje se 6 jetboatera koje možete birati. Svaki vozi gliser itekako različitih karakteristika Svaki gliser i vozač poseban je 3D model. Jurilice se razlikuju po brzini, agilnosti, težini i ubrzanju. Svaki je mlažnjak poseban po nečemu Mantra je otprilike ova. S najteže vozivim gliserima, kad ih naučite voziti, postizat ćete najbolje rezultate. Utrke ćete voziti na tri različite "staze". Inteligentnim konzolaškim preslagivanjem raspoložive grafike i 3D modela (znate ono, naprijed - natrag, sa širim ili užim kontrolnim točkama itd.) dobiva se 18 zanimljivih utrka koje treba završiti.

MLAZNI POGON?

Utrka, pogotovo 3D, u posljednjih godinu-dvije nagledali smo se u trozamenkastom broju. Iako su vozila po vodi bila u manjini, što Jetboat Superchamps čini drugačijim? Vozila u kojima se utrkujete su na mlazni pogon. No, mlaznica nije učvršćena za korito broda, nego se njome upravlja bez kormila. Znači, ako u zavoju otpustite gas (mlaz), vaša će se turbina zakrenuti, ali će i vaš brodić udariti ravno u zid. Ako u zavoju, dok skrećete, promijenite mlaz strujanja vode prema natrag, nećete se zabiti ravno u zid, nego ćete skrenuti suprotno od zavoja. Zvuči čudno? Vjerujte, u početku i je, no s vremenom postaje iznimno zabavno i uzbudljivo. Naime, ne smijete micati ruku s tipke za mlaz (gas) i jurite non-stop. To je pogotovo dojmljivo u kombinaciji s kamerom iz glisera koja najbolje dočarava skakanje po valovima. Eh, da se dohvatimo vode. Voda, kao mjerilo domišljatosti i tehničke potkovanosti 3D programera, ovdje je nevjerojatno uspješno napravljena. Sastoji se od poligona i višestruke poluprozirne teksture. Vaš je gliser u interakciji s valovima i često ćete (vaši protivnici, zahvaljujući vještini vožnje, rjeđe), osim prepreka po stazi (daske, bačve, bove...), morati izbjegavati i velike valove koji vas vrlo lako izbacuju iz idealne putanje prolaska zavoja. A ona je itekako važna za prevlast nad AI trkačima. Bezobrazno su dobri, na granici frustracije i vrhunskog izazova. Pošto je sudionika po utrci samo četiri, samo prvo mjesto vodi vas u daljnji tijek natjecanja. Utrke se odvijaju u omeđenim prostorima, od otvorenog mora do urbane sredine. Da ne biste previše šarali, morate u svom frenetičnom divljanju kanalima i rukavcima prolaziti kroz kontrolna vrata omeđena bovama. Propustite li ih troja, bi ćete izbačeni iz utrke. Ono što je nužno za pobjedu i izvlačenje iz opasnih situacija je - turbopogon. Isti se stalno nadopunjava svakim vašim uspješnim prolaskom kroz kontrolna vrata. Također, uspješnim prolaskom kroz četiri checkpointa dobivate pravo jedan promašiti, no maksimalan broj promašivih kontrolnih točaka zaredom ipak ostaje tri. Ako u Time Trial modu promašite vrata, bivate kažnjeni s deset sekunda. Iz iskustva vam savjetujem da ne promašite više od dviju kontrolnih točki jer je u suprotnom gotovo nemoguće završiti stazu.

MANGA KOKE

Jetboat Superchamps je još jedna od igara začinjenih japanskim anime stilom grafike. Simpatično i moderno. Drugima, pak, iritantno. Nama se, recimo, sviđaju velike oči manga likova. Likovi su ručno crtani i prilično su uspješno zaokruženi. Izbornici predstavljaju nezamornu kombinaciju 2D/3D grafike. Iako siromašni opcijama, dopuštaju podešavanje najvažnijeg. Igra je, pak, cijela u 3D-u. Modeli i okoliš bogati su teksturama i poligonima, što im daje realan izgled. Igru smo igrali pomoću dviju 3D akceleratorskih kartica (nužne), klasičnom Rivom TNT2 (Elsa) i GeForce 256 (Asus). Prednost GeForcea je itekako vidljiva. I dok je na Celeronu 466 TNT2 s maksimalnim detaljima igrivu dinamiku postizao na 800x600, GeForce je igru bez imalo napora na istoj konfiguraciji vrtio na maksimalnih 1280x1024. A čak nije ni podržan hardverski T&L. To ti je fillrate... 280 Mpix/s kod TNT2 nasuprot 480 Mpix/s GeForcea 256. Voda je višeslojna, višestruko teksturirana, s okolišnom teksturom koja daje dojam reflektiranja 3D okoliša. Gliser na njoj ostavlja tragove koji su simulirani kombinacijom dinamički deformiranih poligona i čestičnih (particle) efekata.

KOMPROMISI

Cijena od 15 $, 10 MB, pa to ne može biti "prava" igra, reći ćete. Djelomično ste i u pravu. Relativno je brzo završiva. Kad nakon nekoliko dana tvrdoglave vožnje smoždite AI protivnike, poželjet ćete utrku protiv mesnatog, živog protivnika. Nažalost, multiplayer podrške nema, što igri itekako zamjeramo. Tri su staze premalo. A možda i malo detaljnije strukturirano natjecanje?

ZAKLJUČAK

Ipak, kad sve dodamo i oduzmemo, vjerujemo da je trošak od 15$ opravdan za količinu zabave što je ova igra nudi. Također, mislim da bi uspjeh mladih Engleza koji stoje iza Fiendish Gamesa mogao potaknuti i domaće darovite programere da naprave sličan uradak i ponude ga svijetu? Tko zna, možda se proslave i obogate. ◂

OCJENA

Baš kao i Blair Witch Project u filmskom svijetu, Jetboat Superchamps pokazuje da za dobru igru nije potrebno mnogo novca

81 %

Zgodno, zgodno

FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000

Ako želite nadopuniti svoj doživljaj FIFE, pitanje je trebate li nabaviti ovaj manager - možda ste predobar igrač



Dobrodošli u svijet debelih živaca i golemih plaća

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB RAM
NAŠA PREPORUKA	P233, 32MB RAM, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Postoji
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FIFA 2000
Preuzmite nadzor nad loptom i pokažite tko je gazda na terenu

BILO KOJI MANAGER
Samo da ima nogometa

ISTINA je da se EA Sports ugurao svugdje, čak i ondje gdje ne bi trebao, jer bitka za tržištem zna biti pravi pakao. Tako smo eto dočekali da odigramo nekoliko utakmica u Premier ligi. Doduše, ovaj put nećemo driblati niti izvoditi škarice nasred igrališta, nego samo s klupe promatrati kako naši štićenici trče po terenu okupani znojem.

Nogomet je uz novac najvažnija sporedna stvar u životu, a možda i nije - ako ste kakav fanatik, možda ste mu posvetili cijeli život. Sad, pitanje je jesu li takvi fanatici s debelim pivskim trbušinama zapravo gubitnici bez ikakvog života i društva. Uostalom, to bi se moglo odnositi i na kompjutoraše.

Pretpostavimo da postoji mješavina gore nabrojanih, da su luzeri i da im se ne da ustati iz fotelje, evo jedne igre koja će im uljepšati dane. Normalno, sve to govorim hipotetički, neka se nitko ne nađe uvrijeđen.

CHELSEA, CHELSEA

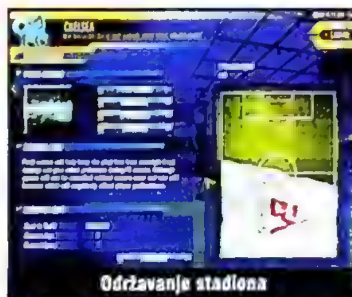
Ponuđena vam je mogućnost izbora između mnoštva timova iz različitih zemalja.Birate hoćete li igrati talijansku ligu, voditi Nijemce u pobjede, trenirati ionako savršene Engleze i tko zna što još. Zgodno je što ne trebate odmah izabrati neku jaku momčad iz prve lige, nego možete uzeti nepoznate iz 2-3 lige i malo-pomalo izgraditi joj ugled, skupljati novac, kupovati igrače i probiti se u prvu ligu.Dakle, vodite ih od trnja do zvijezda.Veći dio vašeg nastojanja da napravite svoju momčad snova bit će više posut trnjem nego zvijezdama čak ako odaberete i najjače.

Chelsea imaju za mene jednu sentimentalnu vrijednost, stoga su bili moj prvi odabir. Iako pri izboru momčadi možete promijeniti ime glavnog menadžera u svoje, iz poštovanja prema Vialiju ostavio sam njegovo. Naći ćete gomilu podataka o momčadi svoga srca, od popisa imena ljudi iz kluba (sva su prava, sve je u stilu EA Sportsa, realno prenijeto) preko kratke povijesti tima do domaćeg stadiona.

Tek kad se ugodno smjestite i izaberete momčad koji ćete voditi, počinju nevolje i jadi. Makar postoji samo nekoliko osnovnih izbornika, zna zaboljeti glava od svih onih koji se skrivaju unutar njih jer ćete baš tu donositi one male odluke koje će imate velike posljedice (to je jedna vrsta determinističkog kaosa). Vjerujem da ćete najviše vremena provesti slažući početnu formaciju svoje momčadi, dajući pojedincima naredbe koje će preokrenuti rezultat u vašu korist. Veliku važnost ima trening, gdje ćete isto ta-


Treba dobro razmisliti o strategiji jer je tanka crta između pobjede i poraza


Osnovni ekran gdje se sve događa


Održavanje stadiona

Ljudi moji, je l' to moguće?!

GRAFIKA ZA VRIJEME TEKME

Grafika kojom se prikazuje tekma je na razini FIFE 99, dakle odlična.Po mojem mišljenju, grafika u FIFI 2000 je odurna, pomalo čudna, čisti promašaj. Da biste dobili što bolji uvid u akciju, postoje i različite TV kamere - iskoristite ih.


Fly away


Chelsea slavi, potapam Bayern Leverkausen


Taktika za vrijeme utakmice

ko određivati koje karakteristike vaši igrači moraju poboljšati. Recimo, ako je neki igrač bio ozlijeđen više tjedana, kondicija će mu pasti, a time i učinkovitost. Odredite mu neka malo poradi na formi, ništa pretjerano, dok ostalim ljenčugama naredite neka vježbaju tehniku, pogotovo igračima koji igraju na sredini terena, a napadačima dajte neka izbruse napad do kraja..

Formacija ima kao u priči, a ako vam ni to nije dovoljno, custom formacije su ograničene samo vašom snalažljivošću i snagom momčadi. Da ne zaboravim, osim vaše glavne momčadi, postoji i ona sastavljena od zamjena koja igra utakmice za sebe da bi igrači ostali u formi i na koje vi nemate baš nikakvog utjecaja.Isto tako, glavni izbor novih nada nalazi se u vašoj momčadi u kojoj treniraju vaši kadeti. Ondje ćete vidjeti za svakog igrača koliko obećava, kakve su mu karakteristike a kad se neka mlada zvijezda pokaže dostojnom, uzmite je u prvu momčad i osvježite malo svoje redove.

Osim takve "nabave" igrača, postoji i lovac na talente koji će motriti igrače drugih timova i preporučiti vam kojeg. Dakako, prvo ćete provesti istraživanje o njemu da vidite kakav je, a tek onda slijede pregovori. Ako sve prođe kako treba i ako u vašoj blagajna ima dovoljno novca, nabavili ste novog igrača A klase

E da, novac. Kako je ovo ipak menadžerska igra, naglasak je na novcu, a on se slijeva s različitih strana. Morate paziti da vaši navijači budu zadovoljni jer vam jedino oni donose stalne prihode. Da bi oni bili i ostali sretni, potrebno je nadograđivati stadion, izgraditi vanjske zgrade, različite gift shopove, hotele u blizini stadiona pa će se novac gomilati i na taj način.Ta izgradnja prolazi u realnom vremenu, što znači da će vam, ako odlučite napraviti bolju drenažu terena, za to trebati oko 250 dana, a neće se sve nakon klika završiti u nekoliko sekunda To realno vrijeme se odnosi na sve, što me pomalo živciralo; primjerice, kad vam ozlijede najbolju špicu, u vašem će se napadu to vrlo dugo osjetiti.

STANDARDNA FORA, TJ. TEHNIKALIJE

Vidi se da EA Sports debelo uronio u suvremenu tehnologiju jer vam sve poruke vaših pomoćnih trenera, skauta, građevinskih radnika stižu preko e-maila. A da ne bi bilo sve natrpano jedno na drugo, postoje i inboxi! Guba, ideja je odlična ali i korisna - preporučujem da čitate što češće poruke jer vam treneri znaju javiti korisne stvari.

Utakmica se može pratiti na više načina, od pogleda na taktiku preko highlightsa do pogleda na cijelu utakmicu (ako ste posebno željni), što vam baš ne preporučujem. Najbolji je drugi način, kad se prikazuju samo najatraktivniji trenutci utakmice, a ostalo vrijeme kontrolirate taktiku svoje momčadi.

Kao i u FIFI, niste ograničeni na jednu ligu, nego se usporedno igra i Liga prvaka i ostale (ako ste igrali FIFA-u 2000, znadete o čemu govorim).

Grafički je igra odlično napravljena. Jednostavni izbornici u nijansama plave boje bogati opcijama ne daju vam da se izgubite. Ako malo bolje promislim, sučelje je slično onom u Windows Exploreru - pritisnete na direktorij i on se razgrana

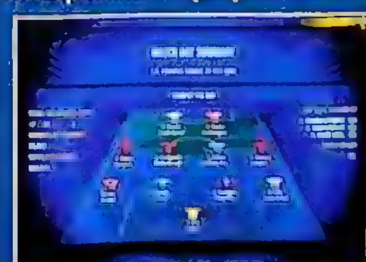
Uvod je prosječan, što baš nisam navikao od EA Sportsa. Ne mogu reći da je loš, ali nije ni fantastičan.Da je to neka druga tvrtka, rekao bih da je odličan, ali ovako...

Namjerno nisam htio spominjati zvuk i inteligenciju jer je - zvuk standardno dobar, a inteligencija standardno glupa. Što bi čovjek rekao kad ispred praznog gola vaš napadač vrati lopu straga, a onda drugi napadač promaši vratnice za dobra 2-3 metra?

Bilo kako bilo, menadžer nije loš, štoviše. Ako se živcirate gledajući utakmice i mislite da biste vi mogli bolje, igra je stvorena za vas. ◄

MALI SAVJET

Kad igrate protiv bilo koga, pogotovo ako znadete da vas uskoro čeka važna tekma, nemojte pretjerivati s agresivnošću jer će polovica vaših igrača imati različite zabrane, kartone svakojakih boja pa će polovica vaše rezervne momčadi igrati protiv prvog u ligi, a taj će vas protivnik tako potopiti da ćete se sramiti još dva mjeseca. Samo polako; sila klade valja, um caruje. Nađite bolju taktiku.


U Premier ligi na kraju dana se slaže najbolja momčad od najuspješnijih igrača


Jedan meni...


...jedan tebi

OCJENA

Zabavna igra koja pomalo troši živce

80%

Migracija duše

ATLANTIS 2

Cryo je u posljednje vrijeme postao jedan od glavnih predstavnika francuskog dizajna u području igara. Atlantis 2 je jedan od njegovih tipičnih proizvoda


Lađa neobičnog oblika je mjesto gdje počinjete igru i simbol Atlantisa


Malo taoističkih izreka – idealan način za provesti subotnju večer


Glasujte, ljudi!


E, kad biste samo znali što će Španjolci učiniti od vas...

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cryo Interactive
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32 MB, 8xCD
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 MB, 12xCD
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FAUST
Najnovija Cryova igra istog žanra bavi se totalno pomaknutom pričom o Faustu i Mefistu. Inače, proizvođači te igre, Arxel Tribe, koji često proizvode igre za Cryo, očito vole takve prerade jer su nedavno napravili sličnu igru Ring, preradu opere Prsten Nibelunga

AMERZONE
Sjajna igra nepoznatih proizvođača i izdavača je odličan primjer francuskog dizajna. Od ostalih se igara u žanru razlikuje logičnom i prekrasnom pričom kojoj ne treba nikakva mistika i sukob dobra i zla da bi totalno općinila igrače.

Upućeniji će se možda prisjetiti prvog Atlantisa, izašlog prije nekoliko godina i prilično popularnog s obzirom na svoj žanr, avanture u stilu Mysta. Atlantis 2 je koncipiran na vrlo sličan način i smješten u isti žanr. Svi žanrovski stereotipi su tu: avangardna i zbunjujuća, da ne kažemo nelogična, priča nizak stupanj dinamike, naglasak na istraživanju i malobrojnim, ali kompleksnim zagonetkama itd. Ipak, ljepotom dizajna i originalnošću izdvaja se od sličnih igara nudeći prilično jedinstven doživljaj.

Čini li vam se ponekad da pričama igara nedostaje malo složenosti, epike i sofistikacije? Jeste li senzibilna, pjesnička duša? Jesu li vaše osnovne preokupacije sukob dobra i zla unutar čovjeka, mistični putovi duše i ispreplitanje snova i stvarnosti? Ako je tako, imate dvije mogućnosti: možete si priskrbiti život, a ako to ne uspije, pokušajte si barem malo ublažiti muke Atlantisom 2 koji se bavi upravo takvim temama. Kao potomak Setha, junaka prve igre, vaša je dužnost ponovno spasiti svijet od sila zla. Na samom početku igre nakon dugog putovanja, ne znajući zašto, dolazite do nepoznatog mudraca – nešto vas je jednostavno privuklo k njemu. Saznajete da se u vama odvija sukob sila dobra i zla i da jedino vi možete spasiti svijet od nepoznate prijetnje koja se nada nj nadvila. Stoga morate pronaći dijelove "puta" (pod navodnicima jer to nije fizički put nego - duhovni) do mistične Shambale odakle krećete na posljednje putovanje za spas čovječanstva. Ti se dijelovi fizički manifestiraju u obliku kamenih artefakata razasutih na različitim lokacijama koje trebate istražiti, Tibet, Kina, Yucatan i Irska. Tek kad ih sve pokupite, moći ćete stići do Shambale. U redu, znam da vam ništa nije jasno, ali ne možete me natjerati da vam otkrijem više od ove epske priče koja je uistinu... no dobro – nije ni meni jasno.

LOGIKA NE STANUJE OVDJE

Prema starom Cryovom običaju, Atlantis 2 je avantura s kretanjem riješenim pomoću predefiniranih lokacija. Što znači da nije omogućeno slobodno kretanje, nego se na različitim lokacijama krećete između zadanih točaka. Na svakoj od njih možete iz perspektive prvog lica slobodno razgledati okoliš u 360 stupnjeva, a kad poželite krenuti na neko drugo mjesto, jednostavno odaberete jedan od zadanih smjerova i odgledate kratku animaciju hodanja do tamo. Takvu organizaciju kretanja i interakcije s okolišem vidjeli smo već u poprilično broju igara iako taj koncept nikad nije dobro prolazio kod *mainstream* publike pa ni kod većine kritičara. Osim Cryovih igara tog tipa (Atlantis, Faust, Ring...), u novije smo doba vidjeli nekolicinu sličnih naslova: Amerzone, Riven (nastavak Mysta), zatim Southpeakove FMV igre (Temujin, Dark Side of the Moon) i dr. Iako

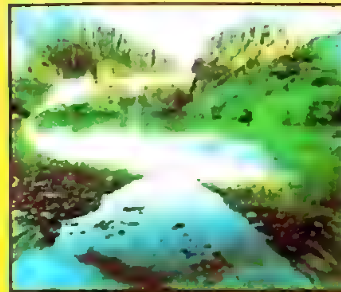

Oče, ovaj ste put uistinu pretjerali s tim hostijama

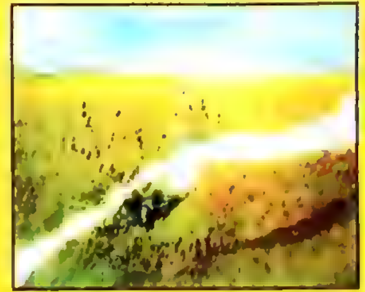

Iako su pozadine uglavnom statične, ponekad ćete vidjeti i real-time 3D grafiku, poput ovih pčela......i ovih kokoši

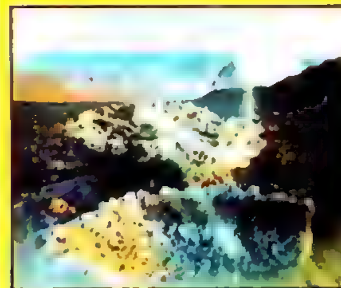
Atmosferičnost ambijenata u kojima se igra odvija je doista na vrlo visokoj razini

EYE CANDY

Jedna od najljepših stvari u igri su svakako animacije koje se pojavljuju pri kretanju i prilikom važnijih događaja u igri. Pogledajte slike i uživajte!


Preko rijeka...


...dolina...


...i sedam gora...


...do obale mora.




Razlika između iste slike u animaciji i normalnom igranju je malena, ali ipak zamjetna

nikad neće steći značajniju popularnost, takve igre, čini se, imaju vjernu publiku, naročito u Europi gdje intelektualističke igre tog tipa tradicionalno bolje prolaze nego u Americi. Stoga smo sigurni da će i Atlantis 2 pronaći svoju publiku, naročito među poklonicima prvog nastavka, ali i općenito među poklonicima žanra. Prolazeći kroz nekolicinu vrlo raznovrsnih, nikad dosadnih lokacija, morat ćete rješavati prilično složene zagonetke - oko dvadeset njih, s tim da se dvije odvijaju u stvarnom vremenu, što je prilična rijetkost za takav tip igara. Općenito, o zagonetkama bi se moglo reći isto što i za priču i koncept igre: originalno, zanimljivo, ali prokleto nelogično. Naime, premisa se sastoji u tome da duh vašeg lika prelazi u tijela nekolicine različitih ljudi pomoću kojih pronalazi artefakte koji su mu potrebni. Tako ćete odmah na početku, budući da je igra donekle nelinearna i moguće ju je rješavati različitim putovima, moći preuzeti uloge mladog svećenika u Irskoj, pripadnika naroda Maya ili carskog poslanika u taoističkom hramu u Kini. U svakoj od tih cjelina ćete morati riješiti jednu veliku, kompliciranu zagonetku sastavljenu od nekolicine manjih. Problem je u tome što nijednu od njih ne povezuje nekakva logična nit s ostatkom radnje niti su ta tri lika odnosno svijeta naizgled ičim povezani, jedino se stalno spominje neobična zvijezda koja sija danju. Primjerice, u Irskoj morate sastaviti lubanju čiji su dijelovi razbacani po okolnom području ne biste li oživili mrtvog poganskog kralja – iako se nigdje ne spominje zašto to morate učiniti niti postoje naznake da bi vam to na bilo kakav način moglo koristiti. No, logičnost ionako nije nešto na što smo navikli u ovakvim igrama pa se zbog toga ne treba previše zabrinjavati. Osim tih klasičnih zagonetaka oko uporabe predmeta, postoji i interakcija s likovima, što također nije tipičan element ovakvog tipa avantura. Ta interakcija, istina, nije toliko prisutna i naglašena kao u klasičnim avanturama. Na svakoj lokaciji obično postoje dva-tri lika s kojima možete slobodno komunicirati, a sučelje preko kojeg se to odvija je vrlo jednostavno izvedeno, sa slikama koje predstavljaju različite teme razgovora. Izbjegnuta je klasična boljka takvih igara da vaš lik uopće ne govori: ovdje ga čak možete vidjeti tijekom razgovora i slušati što govori.

ZAKORAČITE U NOVI SVIJET

S grafičke strane, Atlantis 2 je otprilike onoliko kvalitetan koliko možemo očekivati od ovakve igre. Sve su scene divno prerenderirane u 3D-u i pravi ih je užitak razgledavati. Iako je pri normalnom igranju, u odnosu na animacije, slika nešto mutnija i manje razlučiva, ta razlika nije pretjerano izražena. Svi su svjetovi vrlo atmosferični, bogati detaljima i oku ugodni, tako da istraživanje i rješavanje zagonetaka nikad nije naporno. Likovi su vrlo detaljno i realno izrađeni, gotovo fotorealistično, a usta im se realno pomiču dok govore. Dakle, ambijentu, atmosferi i grafičkoj privlačnosti se apsolutno ništa ne može prigovoriti. Naravno, nije tu riječ o pravom 3D grafičkom engineu s punom slobodom kretanja, nego samo o lijepo renderiranim scenama, što samo po sebi i nije neko dizajnersko umijeće, ali očito je da su se u Cryu potrudili učiniti ambijent gotovo filmskim. Dok istražujete sva ta područja, doista se osjećate kao da ste napustili realnost i ušli u neki drugi, mistični i daleki svijet. Tome jako pridonosi i izvrsna, ali nenametljiva glazba koja je prilagođena području u kojem se trenutačno nalazite (naprimjer tradicionalna irska narodna melodija, kineska glazba popraćena udarcima gonga...). Povremeno ćete biti počašćeni i animacijom: nakon rješavanja neke zagonetke ili kod važnijih događaja, primjerice, možete promatrati kako vaša duša putuje kroz daleke predjele i konačno ulazi u tijelo jednog od likova. Te su animacije doista napravljene nevjerojatno kvalitetno i na fenomenalan način podižu atmosferu.

Atlantis 2 je uistinu hvalevrijedan primjerak svog žanra koji se odlikuje izvrsnim dizajnom i atmosferičnim svijetom u kojem se igra odvija. Nažalost, sve se dobre strane ove igre takvima mogu smatrati samo u okvirima žanra koji je po prirodi prilično hermetičan, zatvoren i ograničen na uzak broj poklonika. Drugim riječima: iako je riječ o vrlo dobroj igri, zbog složene i potpuno nelogične priče, zbunjujućih zagonetaka te male dinamike i malog broja likova, ne može privući velik broj igrača koji nisu i poklonici žanra.

OCJENA

Da su se proizvođači samo malo više potrudili učiniti priču i zagonetke logičnijima, igra je mogla postati najbolja u svom žanru

69 %

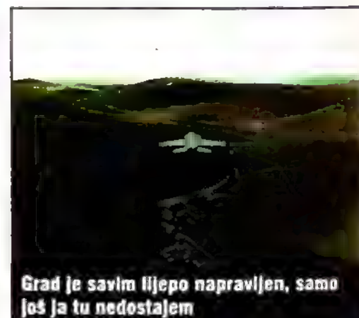


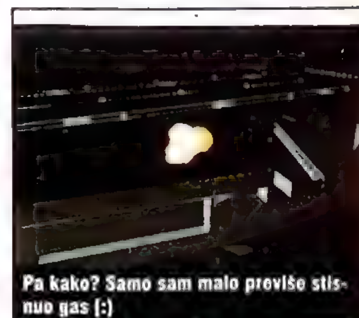
Osin ubod
F/A-18E SUPER HORNET

U svijetu simulacija Interplayev F/A-18E Super Hornet najavljivan je kao najmodernija i najljepša simulacija zračne borbe koja će napokon ponuditi korak naprijed u tom žanru


Predivno leteće čudo, zar ne?


Ovo se događa svim koji ne gledaju kamo lete


Grad je savim lijepo napravljen, samo još ja tu nedostajem


Pa kako? Samo sam malo previše stisnuo gas (:)

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Interplay
IZDAVAČ	Digital Integration
MIN. KONFIGURACIJA	PII 300, 64MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 128MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORMA	PC

ALTERNATIVNO

FALCON 4.0
I dalje kralj svih simulacija. Odlična grafika, odličan letni model, odličan osjećaj, real time kampanje

JANE'S F-15
Vrlo dobro simuliran zrakoplov sa svim elementima koji su još i danas iznad prosjeka

Otkada je Falcon 4.0 zasjeo na vladarsku poziciju u svijetu simulacija se malo toga dogodilo. Naime, nijedna nije uspjela doseći Falconovu detaljnost i preciznost letnog modela, a i ono malo pokušaja inovacija nije završilo nekim hvale vrijednim rezultatima. Napokon, pojavio se Interplayev F/A-18E Super Hornet opasno prijeteći Falconu i njegovoj carskoj poziciji u tom tipu igara.

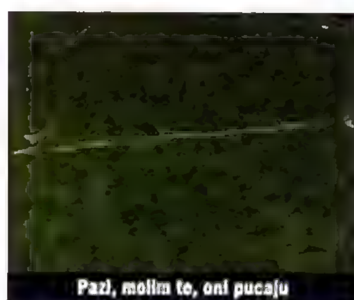
Svakom entuzijastu željnom letenja Super Hornet nudi solidan vizualni engine sa isto toliko solidnim zvučnim kulisama i efektima te odličan letni model. Programeri Digital Integrationa potrudili su se da svi detalji potrebni pravoj letačkoj atmosferi budu prisutni, ali, nažalost, zbog obilja istih brzina igre se drastično smanjuje. No isto tako, potrudili su se napraviti uistinu velik broj nivoa težine, tako da i manje zahtjevni pobornici simulacija mogu uživati u letenju

SOLIDAN POČETAK

Prvo što ćete primijetiti u Super Hornetu je njegova vrlo dobra grafika. Nijedan grafički element nije spektakularno dobar (naročito su čudne malo pretamne boje). Unatoč tome, simulacija obiluje mnoštvom detalja. Primjerice, na palubi nosača morate taksirati prema katapultu, a pritom, osim što morate ostati na palubi, pripazite na one male ljude s fluorescentnim palicama jer ih možete pregaziti, čime vam se automatski prekida misija. Ovakvih sitnih detalja u Super Hornetu ima napretek, što stvarno daje osjećaj realnosti. Nažalost, toliki broj detalja uvjetuje i užasno velike hardverske zahtjeve. Naime, simulaciju smo testirali na Celeronu 433 s 64 MB rama i G400 grafičkom karticom, i čak je pri najmanjim rezolucijama vidno trzala. Za ovaj problem nude vam se dva riješenja: ili isključiti neke vizualne efekte i smanjite vidno polje ili našopati svoje računalo barem s još 64 MB rama i bržom grafičkom karticom. Što se zvuka tiče, on je standardan kao i u svakoj


Tri, dva, jedan.... and we are off


Dobro, fulao sam nosač, iiiii?


Pazi, molim te, oni pucaju

drugoj simulaciji, razgovjetan govor s kontrolnog tornja i prilično dobar zvuk motora i oružja pružaju lijep ugođaj.

KORAK NAPRIJED

Vjerojatno najbolji element cijele igre je odličan letni model koji zajedno s virtualnim kokpitom čini kompaktnu cjelinu. Iako ćete se sigurno razočarati vidjevši prvi put kokpit, jer izgleda prilično jadno i neinventivno, ubrzo ćete uočiti da je potpuno funkcionalan i nakon nekoliko minuta upoznavanja postat će vam normalno klikati mišem unaokolo i uključivati različite sustave. Osim toga, za one s debljim novčanikom ili one koji već posjeduju flystick zajedno s rudderom i throthleom, Super Hornet podržava kopletan HOTAS (hands on throthe and stick) sustav, što će tim sretnicima pružiti autentičan osjećaj letenja. Naravno, sve to ne bi baš mnogo značilo da nema fantastično napravljenog letnog modela. Zrakoplov je moguće prevući ili baciti u kovit, ali ga, isto tako, i spriječiti, a ako u obrušavanju prijedete maksimalnu brzinu, nema baš nikakve šanse da izbjegnete susret s majkom zemljom. Oružja koja rabite i vaši neprijatelji vrlo su dobro odsimulairani, pa ni u kom slučaju nemojte računati da, kad ispalite raketu, sigurno pogađate metu.

Sve u svemu, Super Hornet je pravi izbor za one kojima je Falcona preko glave i žele iskušati nešto novo, a dovoljno su sretni da imaju nekakvo čudovište u kući koje će to moći i pokrenuti. F/A-18E Super Hornet je odlična simulacija, ali veliki hardverski zahtjevi uvelike umanjuju doživljaj. ◂

MISIJE

Super Hornet trenutačno, nažalost, ne nudi kampanje – najavljene su tek za neki budući expansion disk, nego igrači mogu samo igrati instant misije ili pomno pripremljene misije s briefinzima i ostalim pripremama. Inače, misija je oko četrdeset i vrlo su detaljne, odvijaju se na dvama različitim lokacijama pa se nitko ne mora bojati monotonije ili zasićenosti igrom. Nadajmo se da će Campaign disk izaći uskoro kako bi i ova odlična igra postala nekako kompletna.

VJEČITI PROTIVNIK MIG 29

MiG 29 Fulcrum je projekt ruske vojske nastao još sredinom sedamdesetih. Predstavljanjeni su prvi modeli i zrakoplov je pokazao iznimne manevarske sposobnosti, no uočene su neke manjkavosti u njegovoj opremi pa tako krajem osamdesetih ruska vlada naručuje radarska poboljšanja i elektroničke opreme. Danas, kad MiG 29 ulazi u svoje treće desetljeće aktivne službe u mnogim vojskama svijeta, još uvijek slovi za jedan od najboljih i najljepših letećih strojeva.


▲ Ljepotan u akciji


▲ Fantastična aerodinamika je jedan od zaštitnih znakova ovog lovca


▲ Eh, da mi je sjesti u nj... Pa gore, pa dolje...

To land on the carrier is risky, but always a great expirience

OCJENA

Odlična simulacija golemih hardverskih zahtjeva, što umanjuje ocjenu.

80%

Sid opet ratuje !

SID MEIER'S ANTIETAM

Iz Firaxisa nam stiže nastavak Gettysburga koji je, gledajući po radnji, zapravo njegov prethodnik. Firaxisovci su se i ovaj put potrudili!!!



Ukopane elitne jedinice gotovo je nemoguće pobijediti


Ovako je to izgledalo 17.9.1862.!


Ah, slatki okus pobjede :(


Pripreme za završni juriš !

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Firaxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 32MB, 1MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64MB, 4MB VGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet, Modem, Serial Cable
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SID MEIER'S GETTYSBURG
Nastavak ove igre iako je izašao prije, osvojio je mnoge ljubitelje strategija zbog vremena koje obuhvaća – razdoblje Američkog građanskog rata.

CIVIL WAR
Starija igra za DOS s jednom od najopsežnijih i najzanimljivijih enciklopedija.

BATTLEGROUND SERIJAL
Treba li uopće što komentirati ?

ALPHA Centauri, Alien Crossfire te legendarni Gettysburg samo su neki od naslova s kojima se povezuje jedno od najvećih imena u igraćoj industriji - Sid Meier i njegova tvrtka Firaxis Studios. Godine 1998., potaknut uspjehom Gettysburga, Sid Meier donosi odluku o nastavku koji će zapravo biti prethodnica navedenoj igri, odlučuje opisati jednu od najbrutalnijih borbi u američkoj povijesti: bitku kod malog marylandskog gradića Sharpsburga poznatoj pod imenom Antietam.

U ulozi se zapovjednika jedne od zaraćenih strana, sjevernjaka (unionisti) ili južnjaka (konfederalci), počinjete sa šačicom ljudi i nekolicinom misija u tutorialu za zagrijavanje prije negoli stignete do same bitke. Proći ćete trnovit put slave i donijeti časnu, ali krvavo stečenu pobjedu svojoj strani.

POVRATAK GETTYSBURGA?

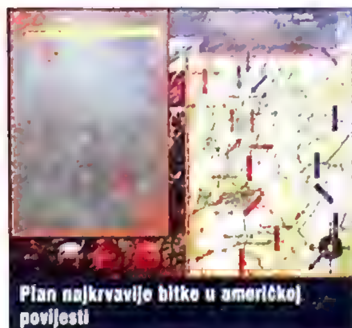
Čim sam ugledao glavni ekran i začuo zvuke bubnjeva, u meni je potekla ona pobunjenička krv koja mi je rekla da mi je dužnost debelo isprašiti sve jenkije i poslati ih kući mamici u prigodnoj ambalaži, te da se ne smijem ustati od računala dok se za to ne pobrinem. Doista, već prvi dojam Antietama je takav da nas vraća dvije godine unatrag, kad smo, igrajući prvi pokušaj Sid Meiera da nam predoči doba velikih bitaka, čuvene američke konjice i bespoštednih juriša, uživali u njihovim ratnim pokličima, grmljavini topova i topotu konjice. Kao i kod Gettysburga, ključna riječ kod Antietama je vjerodostojnost. Dovoljno je spomenuti da poprište bitke izgleda identično onom kobne 1862. te da su i oznake, odore i karakteristike jedinica vjerno, do

NAJKRVAVIJA BITKA U AMERIČKOJ POVIJESTI

Antientam priča priču o 90,000 vojnika koji su se borili u najbrutalnijoj bitki najgoreg rata u američkoj povijesti. S izlaskom sunca 17.9.1862., činilo se vojnicima obiju strana kako će to biti još jedan od uobičajenih dugih, vrućih dana koje su morali podnositi, da bi tek sumrak donio konačno zatišje u jednom od najkrvavijih dana na sjevernoj zemljinoj polutki i okončao bitku koja je trajala neprekidno gotovo 12 sati.



Već je po samom glavnom izborniku jasno da je riječ o nastavku Gettysburga


Plan najkrvavije bitke u američkoj povijesti

KAD ĆETE MOĆI NAĆI ANTIENTAM NA POLICAMA DUĆANA ?

Sudeći po odluci koja je došla iz Firaxisa – NIKAD. Naime, odlučeno je da će se taj naslov moći naručiti isključivo preko njihovog Internet sitea ili preko besplatnog telefona. Što je ponukalo Firaxis na ovu odluku, nije nam poznato, no jedno je sigurno: pokaže li se ta marketinška metoda uspješnom, to će biti prva u nizu igara iz Američkog građanskog rata koja se može nabaviti isključivo online.

Grmljavina topova, topot kopita, i dixie pjesme u stroju. Riječju: Antietam !!!

najmanjih sitnica prenijete u digitalni svijet pa tako postoje jedinice poput Texas Brigade, Iron Brigade, Ragged Confederates i Louisiana Tigers. Iako igra koristi Gettysburgov engine star više od dvije godine, izgleda impresivno. Doduše, vidjevši implementaciju hardverskog ubrzanja u Panzer Generau 3D-u, nismo se mogli oteti dojmu da se to i ovdje moglo malo ispolirati.

NOVITETI

Iako ih nema baš previše, dodatci su vrlo brižno planirani ne bi li se što više povećala igrivost i poboljšala atmosferičnost i realističnost. Osim već prije spomenutih, tu je i dvadesetak novih scenarija s povijesnim i spekulativnim odnosima snaga, zatim poludnevne i cjelodnevne bitke. Kao što bi i trebalo biti, tu je i random scenario generator koji je, moramo reći, za svaki pohvalu. Igrajući neke misije, od manjih sukoba do epskih bitaka, koje su sve više-manje slične ipak ćete naletjeti na neke koje su do te mjere izazovne da se igraju u jednom dahu. Tu su još i novi tipovi terena poput pooranih polja, kukuruzišta, mostovi. Time dolazimo i do same borbe gdje smo zamijetili i dva vjerojatno najvažnija noviteta u igri. Prvi je uvođenje novog nivoa iskustva jedinice, »elite«. Moram priznati da sam bio prilično šokiran primijetivši da je elitna šačica neprijateljskih vojnika pobila gotovo trostruki broj mojih vojnika (dakako da tu ulogu igra i teren i ukopavanje, ali čovjek se zapita čim će on uništiti takvu regimentu?). Drugi najveći novitet je tzv. damage arrow koji pokazuje koliko štete vaša ili protivnička jedinica trpi u borbi i od koga, što je zapravo ključni detalj za uspješno vođenje globalne strategije. Ona će vam prvo vrijeme pomoći da skužite koja je napadačka pozicija najbolja i sl. Toliko o novitetima, recimo nešto i o tehničkim detaljima ove igre.

Sučelje je pri dnu ekrana i slično onom u Gettysburgu, osim što je u nekim slučajevima dodatno oplemenjeno pokojom opcijom. Sve naredbe, pregled stanja i morala jedinice (vrlo važan čimbenik u igri!!) dostupni su na jednom mjestu, što je doista za svaku pohvalu. Igrivost je na vrlo solidnoj razini, osim možda za početnike, kojima u pomoć priskače izvrstan tutorial sličan onome u Gettysburgu. Tu je još i bogatstvo podataka o samoj bitci na CD-u. Zvučno gledano, Antietam je jedna od najrealističnije zvučećih strategija koje sam u životu igrao. Svaki je zvuk, vjerovali ili ne, autentičan. Osim ambijentalnih zvukova, tu su još i komentari i upozorenja vaših generala. Što se tiče AI-a, on je također unaprijeđen kako bi postao zanimljiviji i izazovniji. Treba još spomenuti da je Antietam moguće igrati u multiplayeru do 8 igrača preko LAN-a i Interneta i udvoje preko modema i serijskog kabela. Moguće ga je i igrati na MSN Gaming Zoneu, no to ćemo morati pričekati dok se HT ne umilostivi Internet gamerima.

Antietam uvelike vraća atmosferu Gettysburga te svojim poboljšanjima i novitetima donosi napredak u igrivosti, što ga čini jednom od umno zahtjevnijih i kompleksnijih strategija. Jedina mala zamjerka mogla bi ići na račun starog grafičkog enginea koji je mogao biti još malo ispoliran hardverskim dodatcima, no nećemo biti nezahvalni i tražiti iglu u plastu sijena. Drugim riječima, svi koji se opredijele za ovu igru i uspiju je dobiti (vidi okvir zašto), neće pogriješiti. ◄

OCJENA

Malo starije grafike, ali sveukupno gledano, izvrstan naslov. Sid nas ni ovaj put nije iznevjerio !!!

84%

Zadimljeni salon u vašoj sobi

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

Pro Pinball nam je serija uvijek pružala visok stupanj realnosti u dizajnu i ponašanju flipera. Pred nama je četvrti dio, jednako ušminkan i dotjeran



Povremeno zaradite neku bonus igru, tad treba biti precizan


Mir, Fido!


Da su se barem još malo potrudili i napravili još koju ovakvu ploču...

Vizualna je kvaliteta glavni adut ove igre

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Empire Interactive
IZDAVAČ	Empire Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 MB RAM, SVGA 2 MB
NAŠA PREPORUKA	P II, 32 MB RAM, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Single-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ADDICTION PINBALL
Zaraza je zaraza i teško je se riješiti.

PRO PINBALL
Početak serije čiji je nastavak igra iz ovog opisa

PRAVI FLIPER
Da ga možete nogom razbiti kad se zbilja naljutite. Ne bi baš bilo zgodno da kod kuće razbijete računalo.

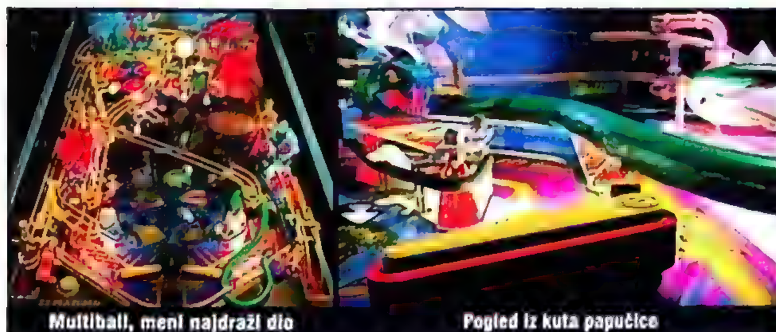
U slavljeničkim danima koji su za nama, kad nismo imali neke pretjerane potrebe intelektualno se zamarati, a još smo manje bili u stanju podnijeti neki veći intelektualni napor u vidu neke pametnije igre u kojoj se, nedaj bože, od nas traži logičko razmišljanje, posezali smo za jednostavnijim, ali dovoljno zabavnim igrama koje će nas opustiti između dva obilna obroka ili dva luda izlaska. Dok ja ovo pišem, još traje razdoblje gubljenja vremena i dangubljenja po gradu, tako da je fliper idealan odabir za te uspavane dane. To ne znači da se on ne može igrati i poslije...

Kad sam bila mala i kad sam dobila Commodore 64, na rođendanima se nismo više igrali fanta ili nekih drugih društvenih igara. Glavna je atrakcija, osim pljuvanja po torti pod izlikom puhanja svjećica, bio turnir u fliperu. Takva masovna histerija nije u mojoj kući još bila viđena pa su roditelji odobrili dječici piljenje u televizor umjesto igranja ringe-ringe-raja. Poslije, kad su se djeca razišla kućama, tata se polako prišuljao Komodorcu... Svrha je ove pričice pokazati kako je fliper zahvalna igra koju mogu igrati sve generacije, a i dobra je prilika za rješavanje međuljudskih sukoba kroz jednu zgodnu partijicu multiplayera. Multiplayer je zapravo najzaslužniji za toliki uspjeh ovog žanra, barem po meni.

KAD SI SAM...

Treba ti boca vina i...fliper. Ali Fantastic Journey je posljednji iz žanra flipera koji bih vam preporučila igrati samima. Zašto? Pa možda zato jer ima samo jednu ploču. Nažalost. Dobro, mora se priznati da je napravljena uistinu vrhunski, u ludoj rezoluciji (možete je natjerati do impresivnih 1600x1200), sa savršenim detaljima i gomilom svih onih gluposti koje već u jedan fliper idu, ali ako igrate sami, početni zanos će vam ubrzo splasnuti i nećete u ovoj igri više vidjeti neki poseban izazov. E, taj bi se trenutak mogao unaprijediti dodavanjem barem još jedne ili dviju ploča pa bi i trajanje igre u singleplayeru bilo znatno duže. Ali zato multiplayer...Osim možda Quakea i Wormsa, i dobar fliper odlična je multiplayer zabava: igra je dinamična, igrači se brzo izmjenjuju, neizvjesnost traje do samoga kraja, do posljednje kuglice, a fizička nazočnost protivničkog igrača u istoj sobi i neposredna blizina krvavog fizičkog obračuna dižu razinu adrenalina u krvi. Dobro, ovo s krvavim obračunima ne bi trebalo preozbiljno shvatiti. Početno oduševljenje detaljnom i kvalitetnom grafikom još nije ni splasnulo, a ja sam krenula iskušati taj slavni multipayer. Prvo sam uočila iznim-


Detalji, refleksije... Priznajte da je ploča dobro uređena


Multiball, meni najdraži dio Pogled iz kuta papučice

no glup način uključivanje drugog igrača u igru: kad prvi igrač ispuca prvu lopticu (a ne prije početka igre), pozovete izbornik i kažete *add another player*. Glupo. Ako želite dodati više od jednog igrača (maksimalan broj igrača u multiplayeru je četiri), radnju ćete morati ponoviti nekoliko puta. Dobro, nije neki veliki problem, ali moglo se to i sretnije riješiti.

POSTOJI LI DANAS IGRA U KOJOJ NE SPAŠAVAMO SVIJET?!

Ah da, ovaj fliper ima i priču: zločesti general Yagov želi osvojiti svijet (zvuči poznato?), a samo ga vi možete spriječiti u tome (a ovo?). Naravno, igrajući fliper, morate sagraditi četiri vozila na parni pogon (hm....) i skupiti četiri kristala pomoću kojih ćete razbiti zaštitno polje oko Yagovljeva otoka. Priča je sve samo ne originalna, ali od ovakve je igre i ne očekujemo pa će nam i činjenica da priča uopće postoji biti sasvim dovoljna. Ako ne već u zapletu, zacijelo ćete uživati u glatkoći grafike i njenoj detaljnosti, što je za svaku pohvalu. Fizika nas također neće razočarati, ali razmaženi kakvi jesmo, uvjerljiva fizika za nas je normalna stvar, a ne ekskluzivitet. Budući da je ploča na ekranu prikazana u cijelosti (znači nema pomicanja kamere za kuglicom), multiball je višestruko olakšan i postaje jednim od najvećih izazova u igri. Jedine promjene položaja kamere možete birati na početku, a odnose se na njenu visinu - tri različita položaja zadovoljit će i one zahtjevnije. Meni se prvi pogled učinio prenizak, kao da ploču gledam iz visine četverogodišnjaka, a posljednji previsok pa su detalji na ploči teško uočljivi, najbolji je srednji- s visine prosječnog čovjeka. Setup igre je prilično bogat, u njem možete utvrditi gotovo sve karakteristike ploče: jačinu kojom papučice udaraju kuglice, nagib ploče, njeno stanje (je li nova, stara, dobro održavana ili zanemarena). Odlična je mogućnost pregledavanja ploče po detaljima prije nego što započnete igru. Vrteći kameru oko stola, možete saznati gdje su sva ona skrivena mjesta koja donose mnogo bodova, a iz normalnog pogleda nisu tako lako uočljiva Nakon toga pročitajte kratke upute o posebnim bonusima - inače možete bez veze lupati po fliperu ne znajući da vam se u blizini smiješi neki *jack pot*. Mali prigovor odnosi se na videomodove koji se vrlo rijetko pojavljuju, a opet - nužno ih je uspješno završiti da biste napredovali u igri. Očekivalo bi se da za njih postoji malo objašnjenje – primjerice, kojom se tipkom izvršava pojedina radnja. Ali ne, samo ste bačeni u video i dok shvatite što morate učiniti, videomod prođe, a vi ostajete bez bodova. Spomenimo još i glazbu Na uvodnom izborniku dočekala nas je sasvim pristojna skladbica, nešto što bi se moglo reći da vuče na *dramenbejs*, ali je zato glazba u igri pokvarila prvostečeni dojam. Kvaliteta zvuka je prilično dobra, nemam prigovora.

Fantastic Journey bi bio izvrstan expansion pack jednom od svojih prethodnika jer, jadnik, ima samo jednu ploču. Kad bi ih imao još dvije- tri, mogli bismo razgovarati o nečem ozbiljnijem. Naravno, kad bi i one bile iste kvalitete kao i ova jedna. Ovako smo samo dobili igru od prije tri godine zamotanu u ovogodišnji celofan. ◂

OCJENA

Odlično zamišljena i realizirana igra ali - samo do polovice. Inače, ništa revolucionarno. Koja ploča više...

75%

Déja vu?

LINKS LS 2000

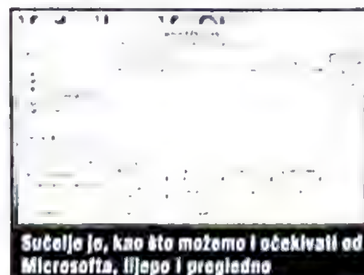
Nakon godinu dana Microsoft izdaje novi nastavak svog popularnog golf serijala. Može li privući stare poklonike ove igre? Odgovor potražite u tekstu



Koliko li je loptica na dnu ovog jezera?



Za ovakav udarac potrebna je potpuna koncentracija i velika fizička spremnost



Sučelje je, kao što možemo i očekivati od Microsofta, lijepo i pregledno



Igra uvelike naglašava veličinu ovdje priloženog stačeka, Arnolda Palmera.

Pomoć vam se nudi sa svih strana, tako da i početnici mogu zaigrati partiju golfa

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Access
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

LINKS EXTREME
Golf istog izdavača ali s ekstremnijim načinom igranja. Igra za one kojima je običan golf dosadan

JACK NICKLAUS 6
Odličan golf, vjerojatno najbolji zasad. Grafički bolji nego opisana igra

TIGER WOODS
Golf na 3 CD-a čija je najveća vrijednost što se možete poistovjetiti s današnjim najvećom zvijezdom, mladim Tiger Woodsom

ZA početak, nešto o dugoj povijesti ove igre. Access Software se bavi simulacijama golfa već punih 17 godina, što je impresivna brojka. Prve verzije izlaze na Commodoreu 64, a s razvojem PC-a kao igraće platforme prelaze i na nju. Najznačajniji događaj je izdavanje Links 386 Pro verzije za Dos, davne 1992., s kojom su se proslavili u svijetu. Još uvijek su u vrhu zahvaljujući stalnim izdavanjima novih verzija. Nakon Links LS 97, 98, 99 verzija dolazimo i do današnje - Links LS 2000.
Prvo što smo uočili, igra dolazi na dva CD-a, a ne na četiri, koliko ih je bilo u posljednje dvije godine. Većina nastavaka ima više CD-a nego prethodnici pa smo se malo začudili. Pljačka? Ne. Razlog smanjivanja je logičan. U novoj je verziji "samo" pet novih terena (neki ih konkurenti imaju i manje), ali zato možete koristiti i one iz prošlih nastavaka, pa čak i iz Links 386 Pro verzije, čime je njihov broj porastao čak na 30. Ako nemate prošle nastavke, terene možete i odvojeno kupiti preko Accessovih web stranica. Za sada, vrlo dobro.

GOLFBREAKER

Dakle, Links LS 2000 ima šest terena, od čega pet novih - Covered Bridge Golf Club, Hapuna Golf Course, Mauna Kea Resort, St. Andrews Links Jubilee Course, St Andrews Links New Course - i, kao što mu ime kaže, jedan stari - Old Course at St. Andrews. Iako su primjetna poboljšanja u grafici i rezoluciji, ukupni dojam je prosječan. Ovaj put nisu krivi programeri (tj. dizajneri igre), nego odabir terena koji i u stvarnosti ne izgledaju posebno. Sve je brže i ne trebate dugo čekati da se ekran iscrta. Na najvišoj rezoluciji, sa svim detaljima na solidnom Pentiumu II, ekran se iscrta za pet sekundi, što je velik napredak ako se sjetimo prijašnjih nastavaka. Ovo me podsjetilo na doba Commodorea 64 kad sam čekao i do pola minute da se iscrta ekran s grafikom koju možete za isto vrijeme (možda malo duže) nacrtati sami u Paintu. Ah, ta tehnologija. Sad imamo digitalizirane igrače, motion capture i gotovo stvarnu fiziku. Na izbor vam je 12 digitaliziranih igrača, od čega su samo dva stvarna, Arnold Palmer i Fuzzy Zoeller. Srećom, aktualne igrače s toura možete sami dodati pomoću editora. Svaki igrač ima i karakteristične animacije koje izvodi pri određenim udarcima, a igru prate i komentari nama nepoznatog komentatora s CBS-a, Davida Fahertyja. Najveću zamjerku upućujem izgledu publike (statičan je i uopće se ne uklapa u igru) pa ju je najbolje isključiti.
Igra nudi čak 35 različitih modova igranja ako vam dosadi obični golf. Ne očekujte od ovoga nešto kao što je Links Extreme, nego samo izmijenjena pravila. U posljednje je vrijeme na Internetu najpopularniji Fuzzy Zoeller's Wolf Challenge. Pravila su jednostavna. Igraju četiri igrača izmjenjujući se tko će biti vuk. Vuk uvijek igra prvi i gleda ostale igrače kako izvode prvi udarac. Zatim odabere koga će uzeti u svoj tim i dalje igra teče normalno. Pobjednik je onaj s najviše love nakon 18 rupa. Nova igra donosi i novi stil udaranja loptice za apsolutne početnike - one-click swing. Samo naciljate markerom i jednom pritisnete miša. Zvuči primamljivo za početnike, ali je takva igra iskusnom igraču prelagana. Ako je netko loš u računalnom golfu, možda je vrijeme da nađe novi hobi. Ostali udarci su: two-click, three-click i powerstroke swing. Potonji je najbliži stvarnom udaranju jer se udarac određuje pomacima miša. Teško se uči, zahtijeva koncentraciju i dobre reflekse, ali se na kraju isplati. Najveći napredak u odnosu na prošlu inačicu je igranje preko Interneta. Na Microsoftov Gaming Zone se možete besplatno spojiti i iskušati svoje novostečene (ili stare) vještine. Mi smo imali problema pri spajanju jer je u vrijeme pisanja recenzije igra tek bila izdana, ali poznajući Microsoft, dok ovo čitate, to je popravljeno.
Na kraju odgovor na pitanje u podnaslovu. Ako volite golf simulacije, trebate pet novih terena, igranje putem Interneta, course editor, bržu grafiku, nove MOP-ove, kupnja igre se isplati.

OCJENA

Solidna simulacija golfa čija se vrijednost uvelike povećava ako imate prethodne nastavke. Grafika je mogla biti i bolja.

80 %

Ovisnici o brzini

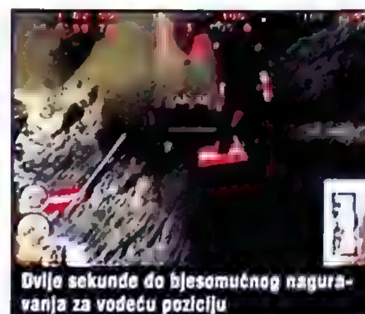
SPEED DEMONS

Gotovo ni jedan broj Hackera ne prolazi bez neke arkadne autoutrke. Nažalost, ni ovaj nije iznimka



Jedna riječ - Carmageddon!

Prizemljenje automobila nakon skoka se vrši poluautomatski; nije tako opasno kao što se čini



Dvije sekunde do bjesomučnog nagura-vanja za vodeću poziciju



Izgubivši oba desna kotača, auto se i dalje jednako ponaša

Ovo je jedna od najbržih utrka u novije doba

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microids
IZDAVAČ	Electro Mechanic Games
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, split-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RE-VOLT
Utrka s malim radiokontroliranim autićima, odlična grafika i dobro odsimulirana fizika

ROLLCAGE
Brza grafika, brzi auti, brza zabava

KILLER LOOP
Ubojito brze staze s futurističnim vozilima - coming soon

Proizvođači igara nikako da shvate, dosta nam je arkadnih utrka! Takvo mišljenje prevladava u našem uredništvu, a vjerojatno i među ostatkom igraćeg pučanstva. Kome još trebaju utrke u kojima je jedini izazov držati cijelu igru prst na gasu izbjegavajući prepreke lijevo-desno kao na nekom testu motoričkih sposobnosti i refleksa? Odgovor, dakako, postoji, kao i ciljana publika. I mi se volimo ponekad opustiti uz neku kvalitetnu arkadu, ali nam ova hiperprodukcija arkadnih utrka uistinu ide na živce.

Utrkama ovog tipa cilja se uglavnom na igrače početnike, dakle na one koji su tek nabavili računalo i vjerojatno će proći još mnogo vremena prije negoli uzmu pravi upravljač u ruke, dakle mlađem naraštaju. Ostalima dosade već nakon nekoliko mjeseci, a samo ih neke uspiju privući jedno duže vrijeme. Nakon određenog vremena igrači požele nešto više od pukog izbjegavanja prepreka i prelaze na "ozbiljnije" automobilske simulacije, no o toj fazi neki drugi put. Bilo je dosta uvodnog "mlaćenja prazne slame" koje nema veze s opisom igre, vrijeme je da nešto kažemo i o samoj igri.

FAST MOTION

Igra stiže iz male francuske programerske kuće Microids, što nikako ne biste mogli zaključiti jer u njoj prevladava američki (južnjački) štih. Početna se animacija odvija u tipičnom američkom krajoliku, pozadinska glazba je *country*, a glasovi i zvukovi su, pogađate, američki. Znaju ti Francuzi gdje se prodaje najviše (originalnih) igara, zato su se i potrudili što više im približiti svoju igru. Nakon animacije, dolazimo i do same igre. Kao što rekosmo, to je arkadna utrka, što znači da se neke stvari razlikuju od onih u stvarnosti. Prvo, automobili (ako ih tako uopće možemo zvati, bolje bi bilo reći vozila na četiri kotača i raketni pogon). Postoji sedam različitih modela koji se, osim po izgledu, razlikuju i po pet već standardnih karakteristika kao što su ubrzanje, maksimalna brzina, snaga, grip i težina. Razlike nisu goleme, ali se ipak osjećaju pri upravljanju. Automobili mogu biti djelomično uništeni, gubiti krov, kotače, ali to utječe samo na izgled. Čak i kad vozilo izgubi dva kotača sa strane, i dalje vozi kao novo. Mogli su barem staviti da uspori kad mu se jedan kraj vuče po zemlji. Deset je staza po kojima vozite i sama ih imena dosta dobro opisuju: Hot Tanker, Magic Ice, Savana, Sunset, Ruins, Volcano, Highway, Big White, Looping i Old Castle. Dakle, vozite svugdje po svijetu, danju i noću, u različitim vremenskim uvjetima koji ne utječu na ponašanje vozila. Na početku su slobodne samo četiri staze, a ostale trebate osvojiti, već pogađate, osvajanjem prvenstva. Naravno, ako se prije toga ne pojave šifre za oslobađanje svih staza :). Grafika je zadovoljavajuća. Neće vas zapanjiti, ali za svoju kategoriju igre, dobra je i, što je bitno, nije zahtjevna. Iako nismo iskušali, čini nam se da je igriva i na konfiguraciji ispod minimalne, pogotovo ako smanjite detalje. Na svakom je Pentiumu II igra jednostavno letjela i na najvišoj rezoluciji (1024x768). I to se ne odnosi samo na glatkoću izvođenja, nego i na samu brzinu igranja. U početku smo mislili da je greška što nisu stavili ograničenje na brzinu izvođenja (kao kad pokrenete prastaru igru na novom računalu), ali iskušavši više konfiguracija, razina detalja i razlučivosti, zaključak je da su autori htjeli da se igra odvija kao ubrzani film, fast motion. Pretpostavljamo stoga što nije bila dovoljno zabavna pa su je jednostavno ubrzali. Tako se vozila ponašaju uistinu čudno. Jure otprilike brzinom od 500 km/h i uopće se ne odvajaju od zemlje vozeći po grbavom, brežuljkastom terenu. Sve sitnije stvari koje pokupe: kaktusi, ograde, krave, ovce, ljude i sl. odlete u zrak poput gumene loptice. Jedino kad udarite u neki veći objekt, onda poletite visoko u zrak i razbijete se, ali nasreću, odmah nastavljate s novim vozilom izgubivši samo desetak sekunda.

Ukupno gledajući, igra bi mogla proći kao razbibriga za jedno ili nekoliko poslijepodneva kod poklonika takvih igara, a ima i split-screen. Staze su donekle zanimljive, pogotovo ona s loopingom. Ako ne želite kupiti igru, onda je instalirajte od prijatelja jer ne zahtijeva CD, a zauzima samo 26 MB na tvrdom disku.

OCJENA

Poklonike arkadnih utrka zabavit će barem jedno poslijepodne

65%

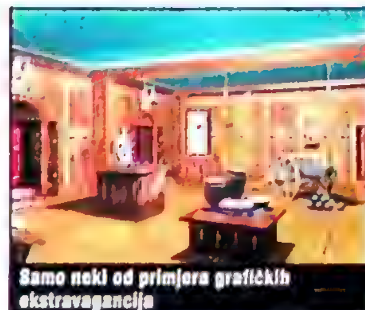
Povratak kataklizmičnog kukca

Y2K: THE GAME

Mislite da ste sigurni od milenijskog buga? Mislite da je sve prošlo u redu i da je Y2K priča za malu djecu? Pa, varate se, strašno se varate!



Upoznajte Bustera i Candace čija je koža iz nekog razloga sive boje



Samo neki od primjera grafičkih ekstravagancija



Nakon 1.1.2000. sve je pošlo naopako

PIŠE Mislav Mataija

INFO

PROIZVOĐAČ	Runecraft
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	PII, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ČERNOBIL

Želite li uživo vidjeti jesu li najrizičnija mjesta preživjela Y2K, ovo je idealno odredište. Također jedno od in skijališta ove sezone

Iako se milenijski bug pokazao nevjerojatno prenapuhanim, iako - na veliku žalost masovnih medija - svijet kakvog poznajemo nije završio, najcrnja predviđanja su se ipak pokazala točnim u obliku ove igre

IAKO su nas mjesecima plašili mogućim posljedicama *millenium buga*, čini se da je cijela stvar bila tek nešto više od medijske patke. Ukrajinske nuklearke su ostale čitave, pakete za preživljavanje su Amerikanci iskoristili kao večeru uz televizor i čini se da je sve u savršenom redu osim nekolicine kalifornijskih pizzerija pogođenih tragedijom. Cijela je halabuka oko Y2K-a, čini se, koristila samo onima koji su na njoj zaradili bilo knjigama, bilo novinskim člancima, bilo – računalnim igrama. Ako mogu svi, može i Interplay. Stoga ne treba čuditi što su na brzinu skrpali ovu igru koja je došla niotkuda – a bolje bi joj bilo da je ondje i ostala.

Y2K je 3D avantura u kojoj u ulozi besprizornog Bustera morate riješiti problem Y2K usklađenosti u svojoj kući. Naime, Buster, siromašni računovođa, osvojio je glavni zgoditak na lutriji i kupio golemu, raskošnu kuću. Ta je kuća nekoć bila vlasništvo ekscentričnog bogataša Aleistera Dharkea, a nakon njegove smrti njegova ju je tvrtka, Dharke Electronics, iskoristila kao poligon za eksperimente s robotikom i naprednim računalnim sustavima. Tako je nastalo računalno kućanstvo u kojem se roboti i računala brinu o svim kućanskim zadacima. Međutim, ta je tehnologija s vremenom postajala zastarjelom i sve problematičnijom, a k tome nitko nije provjerio usklađenost glavnog kućnog računala s 2000. godinom. Stoga je odlučeno jeftino prodati kuću, a Buster je to jedva dočekao. U ponoć 31.12. cijela kuća poludi, a Buster i njegova djevojka, programerka Candace, moraju pobjeći podivljalim uređajima i riješiti problem.

RADE LI VAŠI ŠTEDNJACI?

Y2K je avantura rađena u 3D grafici. Kao Buster, morate pronaći načine da izbjegnete svim zamkama koje vam postavlja poludjelo računalo. Naime, računalo je iz nekog razloga potpuno promijenilo osobnost (?) i sad, umjesto da vam vjerno služi, postavlja vam zamke i čini sve da bi vam napakostilo (čovjek bi pomislio da je operativni sustav Windows 98). Tu će biti poprilično mnogo tipičnih avanturističnih zagonetaka, s uporabom predmeta, probijanjem sigurnosnih šifri itd. U tome će vam pomoći malo handheld računalo koje Buster nosi sa sobom, a u kojem se nalazi opis svih soba u kući i pronađenih predmeta. Način na koji je igra organizirana je prilično zbunjujući. Naime, Buster se nalazi u jednoj od prerenderiranih prostorija. Ne može se slobodno kretati, iako izvana vidite njegov lik, nego se kreće samo između određenih točaka – kad Busteru pokažete odredište, jednostavno ćete nakon kraćeg učitavanja vidjeti kako hoda do njega. Sa svake je od tih točaka moguće slobodno razgledati okoliš pomoću pomične kamere, ali slobodno kretanje ipak nije moguće. Takav koncept, osim donekle u avanturama u stilu Mysta koje ipak s igrama poput Y2K nemaju nikakve veze, nismo još nigdje vidjeli. Koja je poruka? Zašto se Buster ne može normalno kretati? Očito je to samo još jedan od znakova vrlo kratkog i nadasve površnog razvoja igre. Grafički igra pati od cijelog niza nedostataka. Grafika jest u 3D-u, ali nije riječ o pravoj 3D grafici nego samo o prerenderiranim 3D lokacijama i likovima koji su prilično neatraktivno dizajnirani, posebno ako uzmemo u obzir da je prerenderiranu grafiku moguće dovesti do gotovo fotorealistične kvalitete uz odgovarajuću financijsku potporu izdavača. Ta je financijska potpora ovdje po svemu sudeći izostala, iako je riječ o velikom Interplayu, tako da završni proizvod izgleda poput debitantskog uratka neke nepoznate nezavisne programerske kuće.

Uistinu je nejasno kako je Interplay, jedan od najvećih izdavača uopće, mogao staviti svoje ime na jedan ovako anoniman i nedorečen proizvod. Ni Runecraft, proizvođač igre, nije nepoznata programerska kuća. Stoga se postavlja pitanje odakle je, dovraga, došla ova igra? Kome ovo treba? ◀

OCJENA

Jedina je svrha ove igre pokušati na brzinu zaraditi koji dolar na Y2K "momentumu"

11%

DESCENT 3 MERCENARY

PREPORUKA MJESECA

Mnogo prije negoli se pojavio FreeSpace Descent je bio sinonim za pucačko-letačke igre. Danas se okreće svojim korisnicima!


Napokon vani


Opasan li je ovaj robot, ali i ja raketu za trku imam


Postoji samo jedno pravilo: tko puca, dugo živi


Crveni tonovi uistinu daju lijep ugođaj


Ovakvi me krajolici uvijek zapanje

Moveing parts, traps, secret puzzles and more, add to the gameing expirience

INFO

PROIZVOĐAČ	Outrage
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Open GL, Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, Tcp/ip, serial
PLATFORME	PC

Descent je igra čija je ideja - ubiti što više protivnika i ostati živ - stara gotovo koliko su stara i osobna računala. Pritom je od Descenta trebalo napraviti trodimenzionalnu pucačinu koja će igraču dati još više mogućnosti i prostora za igru. Kad im je to uspjelo, programeri Descenta okrenuli su se mrežnom igranju i otad je ta igra sinonim za mrežno pucanje.

Kad je na tržište stigao Descent 3, umalo što nije proglašen najvećim razočaranjem godine. Mnogi su prigovarali da su se programeri oglušili na prijedloge igrača izazvavši tako njihov bijes. Izlaskom ovog expansion diska i to se mijenja. Naime, u njem je ponuđeno sedam novih kampanja te pregršt misija za jednog i više igrača koje su kreirali sami igrači Descenta.

Descent 3: Merecenary nastavlja se na priču o mračnoj zavjeri započetoj u Descentu 3. Igrate na strani Dravisa i voda ste Black Pyrosa koji trebaju sprovesti njegov zli plan. Mercenary ne nudi neka poboljšanja u obliku grafike ili boljeg zvuka, no nudi obrat u priči i zanimljiv nastavak sage koji će zaintrigirati svakog zaljubljenika u Descent trilogiju. Da to ne bi bilo sve, programeri su dodali i *level editor* pomoću kojeg možete kreirati svoje Descent 3 svjetove, poslati ih Interplayu i osvojiti jednu od lijepih nagrada.

Descent 3: Mercenary je dobar expansion disk s pregršt novih i zanimljivih misija dizajniranih da zadovolje ukus svih Descent 3 fanova. Igači koji su uživali u Descentu 3 sigurno ce uživati i u Mercenaryju igrajući, ovaj put, na strani zla.

Karlo Kolar

OCJENA

Mercenary funkcionira odlično kao expansion disk ispravljajući sve one propuste koje su igrači Descenta naznačili kao ključne. Bravo, Interplay!

90%

KING OF DRAGON PASS

Prva roleplaying strategija? Blizzard? I don't think so



Seoski sabor u tijeku. Irska glazba u pozadini.....


Borba ni s kim drugim no demonima

INFO

PROIZVOĐAČ	Issaries inc.
IZDAVAČ	Issaries inc.
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16MB RAM, win95
NAŠA PREPORUKA	P133, 16MB RAM, Win95
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Dakle, kako je ono išlo? Netko se od velikih frikova u Blizzardu sjetio revolucionarizirati strategije tako da igru zavrti oko heroja. Ovdje se naime (u jednoj maloj tvrtki posred Californije) jedna igra elementom slučaja zabola ravno u oko svim tim prognozama.

Ne shvatite ovo krivo. Naime, iako igra ni u kojim slučaju ne konkurira Warcraftu 3 ni njegovoj grafici. Štoviše, ovdje je (iako vrlo lijepo nacrtano) sve složeno u smiješan oblik. Naime, ako neki igrač nalazi osobno zadovoljstvo u igranju uloge seoskog starješine koji govori hoće li se ova mlada udavat' za onog dečića, samo neka izvoli. Osim činjenice da je cijela igra složena kao prezentacija Herowars roleplaying knjige, ovo je digitalno čudovište čak i igrivo - iako osobno smatram da razlog leži u činjenici da je sve toliko čudno da na kraju čak i počnete igrati.

Igra je sve osim normalna

O čemu je zapravo riječ? Kao član seoskog "unutarnjeg kruga", kontrolirate sjetvu, žetvu, lov, žrtvovanja, pohode i questove koje dajete svojim herojima. Kako se to odražava na igru, jasno vam je Naime, ma što se događalo, sasvim je očito: igrač će jedino moći izabrati neku od opcija koje junak ili starješina u tom trenutku može napraviti. Osim toga, pitanje hoće li protagonist pobijediti s predefiniranom opcijom, također je veliko pitanje. Dopustite mi objasniti. Naime, statovi nekih luđaka koji su odlučili slušati vaše naredbe određuju njihov uspjeh. Kako to izgleda, moći ćete vidjeti ako ste ih upamtili kad ste birali glavni lik. U drugoj situaciji (kad niste sve upamtili) stvar postaje pitanje lutrije, jer krivi potez može prouzročiti gubitak jednog od vaših. Još nekolicina loših elemenata se proteže niz cijelu igru koliko je duga i široka (oko 45MB) te je završni dojam sljedeći: King of Dragon Pass je ili katastrofalno loša igra ili iznenađujuće dobra prezentacija. Odlučite sami.



Dva loša ubiše Miloša

Bottom line: KoDP je smiješno čudna igra pred kojom sam ostao zabezeknut samo stoga jer nikad nisam zaigrao nešto slično. Osobno smatram da je glavna poenta u tome da je igra nabrzinu smuljana ne bi li prodala asortiman knjiga i postera koje proizvođač toliko zdušno reklamira. Izbjegavati.

Damir Rukavina

OCJENA

Zgodan svijet zamotan u directx 2.0 rutine. Slabo, ali i maštovito

20%

Vijesti

Microsoft je veliki informatički div, to svi znamo. Znamo i da nam donosi svako malo neku novost, obično u vidu nekog besplatnog programa koji zahtijeva instaliranje barem još pet njegovih programa. Ali, srećom, sad smo konačno dobili nešto drugo. Microsoft u suranji s Barnesandnoble.comom pokušava knjiga riješiti njihovog glavnog obilježja. Papira.

Početkom godine objavljeni su planovi spomenutih dviju tvrtki koji uključuju prodaju elektroničkih knjiga koje će se moći čitati na osobnim, prijenosnim i handheld računalima pomoću Microsoftovog Reader softvera. Kakvog li čuda. Jedno od glavnih obilježja Microsoftovih programa korištenih pri preuzimanju određene grane prati i ovaj komad softvera, a to je pitanje novca. Naime, besplatan je. Budući da je besplatni IE preuzeo ulogu Netscapea, Microsoft se pokušava ubaciti što žešće na tržište e-Bookova koje samo što nije procvjetalo. Naravno, neće sve knjige koje se budu prodavale biti besplatne, treba nešto i zaraditi. Uskoro Barnesandnoble.com najavljuje više od tisuću naslova čiji će broj iz dana u dan rasti. Potpredsjednik Microsoftova odjela za tehnološki razvoj predviđa da će zarada za tri-četiri godine dostići brojku od 1 mlrd. dolara. Poznajući informatičke djelatnosti, možemo taj prihod očekivati i prije predviđenog roka.

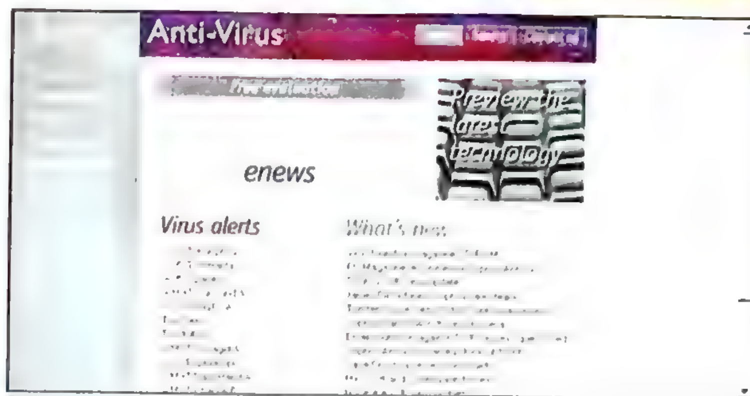
Brine li vas možda veličina datoteka koje će trebati skidati preko mreže? Ne bojte se, tekstualne datoteke koje čine e-Bookove bit će kompresirane te bi knjiga od 500-tinjak stranica kompresirana zauzimala oko 350 kilobajta, što je zanemariva brojka. A kako se i brzine povezivanja s mrežom povećavaju svaki dan (osim kod nas), očekuje nas bezbolan download. Ali, nameće se još jedno pitanje - piratski web siteovi. Kako se "običnim" piratima neće isplatiti prodavati e-Bookove zbog njihove veličine, očekuje se poplava piratskih siteova koji će sadržavati gomilu knjiga. Normalno, bit će različitih zaštita, ali još nisam vidio zaštitu koja nije bila razbijena. Teoretski, mogli biste u kojih 30 MB-a downloadati s mreže cijelu knjižnicu. Ali o tome ćemo misliti kad dođe vrijeme.

Kad se konačno stišao rat browsera i različitih nekompatibilnih inačica HTML-a koje su se pojavile zbog velikog natjecanja Microsofta i Netscapea i koje su prijetile da se razvije sustav web stranica koje će biti X browser only, ponavlja se opet slična situacija, samo vezana za OS.

Velike rasprave vodile su se na Macworld Expou. Naime, Apple pokreće na svojem webu (http://www.apple.com, ako se netko ne snalazi na webu) dio kojim će se moći služiti samo Mac korisnici. Jedna nova usluga, iDisk, integrirana je u novi Mac-OS 9 (za koji čujem da je dobar). Funkcionira kao web diskovni prostor na kojem će korisnici moći čuvati svoje podatke. Pri prvom posjetu Appleovim stranicama, na desktopu se pojavljuje nova ikonica s natpisom iDisk na sebi. Mnogi su izrazili svoje negodovanje upozorivši da to znači ograničavanje slobode weba koja bi trebala biti apsolutna. Makar to u praksi nije tako, nema veze.

"Apple, čini se, postaje veliki brat Interneta za Mac korisnike" - bio je jedan od mnogih komentara.

Uskoro se namjerava proširiti ponuda only Mac mrežnih usluga s novim setom nazvanim iTools. Komentirao je to i Tim Barners-Lee (otac WWW-a i voditelj W3C-a, o tome je već bilo riječi u ovoj rubrici), izjavivši da je to ono protiv čega se on bori. Vidjeli smo kako je Microsoft prošao kad je pokušao postići monopol svojim Internet browserom, tko zna što čeka Apple.



Sophosovi zaposlenici bili su vrijedni i ovaj put

Eto, ušli smo u 2000. i nismo doživjeli nikakav smak svijeta kako se najavljivalo, unatoč našem upornom gledanju u nebo i čekanju da vidimo ruske nuklearne rakete koje su, potaknute Y2K-om , poletjele prema svojim taktičkim ciljevima. Možda se to dogodi na Y3K? Ali, dotad tehnologija ide dalje. Čini se da se polako opraštamo s JPEG grafičkim formatom koji nas je vjerno služio kako na netu, tako i izvan njega. Format koji bi ga trebao naslijediti nosi ime JPEG2000 i trebao bi pružati odličnu kvalitetu slike bez imalo gubitataka na kvaliteti prikaza čak pri kompresiji 158:1, što je odličan rezultat. Zasad se govori o dvije inačice JPEG 2000 formata. Jedan je statični, znači standardni oblik prikazivanja slike, dok je drugi pokretni JPEG 2000. Njegovi tvorci najavaljuju da bi se moglo dogoditi da Quick Time postane osnovni player za animirani JPEG2000. Trenutačno su otvorena mnoga pitanja što se tiče animiranog JPEG2000 formata, ali sve bi se trebalo razjasniti do 2001., kad bi JPEG2000 trebao postati standard i donijeti još jednu malu revoluciju.

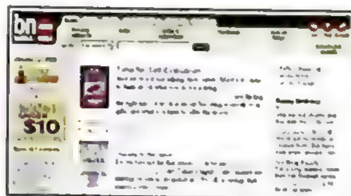
Makar se nisu ostvarila crna prizivanja mnogih stučnjaka na polju antivirusne zaštite o pojavi tisuća novih virusa na Novu godinu, posljednjih su dana prijavljeni neki novi (inače, o ne ostvarivanju crnih slutnji g. Lucijan Carić ima odličnu kolumnu na Bug On Lineu, http://www.bug.hr). Tako su u Sophosu otkrili nove viruse od kojih izdvajamo samo neke. Prvi je «običan virus koji se izvršava pod Win95/98 i širi zarazu na izvršne, exe, datoteke. Ime mu je, nećete vjerovati, Esmeralda i vjeruje se da potječe iz Kolumbije.Toliko o sapunicama, ha?

Drugi je makrovirus za Word, pod imenom Surround, čiji je smrtonosni zadatak brisanje Win.coma na Windows sustavima instaliranim prije 29. 12. 1999. Dobra novost, kažu u Sophosu, je ta što virus ima bug u svojem kodu i ne uspijeva izbrisati Win.com. Čini se da se autor nije usudio iskušati vlastitu kreaciju na svojoj koži. Chicken. Nakon što ne obriše željenu datoteku, izbacuje prozor u kojem piše: "You are now Surrounded!!" Ma nemoj!?!

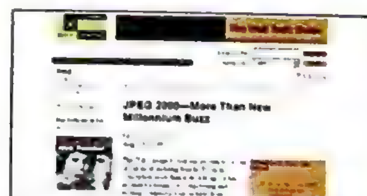
I posljednji uradak nosi naziv Space ili PE_Spaces.1633, kako kada, i ponaša se slično kao Esmeralda, samo što radi i na NT platformi. Njegov je zadatak da 1. lipnja obriše vaš MBR i upropasti vam podatke. I kako uvijek kažem kad se pojave neki novi virusi (znači svaki put u Hacker.Netu): trkom do web stranice vašeg antivirusnog proizvođača i skinite najnoviji update.



Na prvoj stranici odmah vas dočeka reklama za iToolse



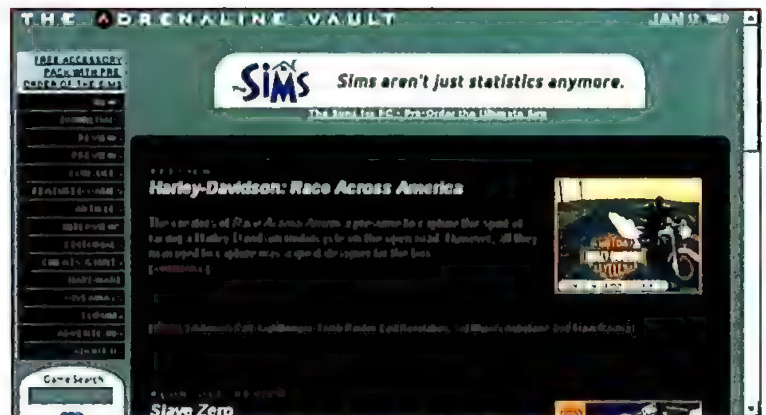
Novi projekt koji će zasigurno donijeti mnogo novca



O JPEG2000 formatu bilo je već mnogo rasprava

Siteovi od jučer koje ćemo gledati i sutra

Prošlu su godinu obilježili mnogi siteovi preživši nam mnogo informacija, od zabavnih do "ozbiljnih" jer svako malo zaželimo znati što se događa u ostatku svijeta ili ako baš nigdje drugdje, u informatičkoj industriji. Ali ruku na srce, zabava nam je prva i jedina



Must see site posvećen igrama

Postoji mnogo odličnih siteova, ali onih s nekom određenom tradicijom ili nekim prestižom i nema tako mnogo. Lako je napraviti site, malo teže je napraviti odličan site, a gotovo je nemoguće napraviti site koji će biti svakodnevno osvježivan i zanimljiv. Makar takvih ima manje od 1 posto na Internetu, ali ako pogledate veličinu na koju se danas procjenjuje Internet, onda i taj postotak čini značajnu brojku. Ljudi, zapravo novinari, često daju neke naputke kako napraviti site koji će privući ljude. Osobno smatram da su to gluposti, nema baš neke čvrste formule za uspjeh jer bi onda svi to mogli.

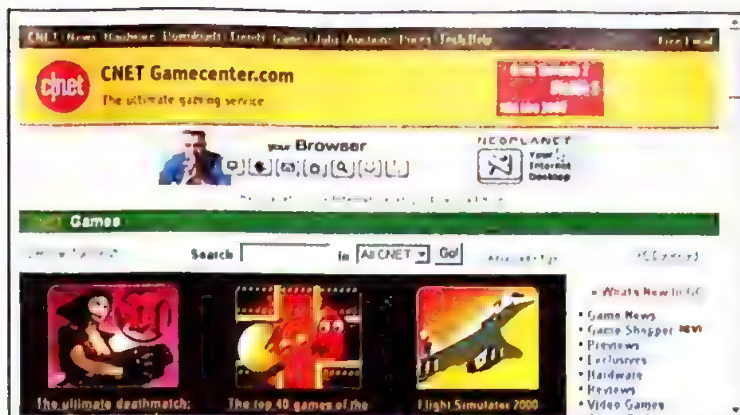
Hrvatskih siteova ima dosta, ali pretežno su to osobne stranice s pokojom informacijom viška.Velika većina su stranice ljudi koji se tek susreću s mrežom i to su im prvi pokušaji da nauče pisati dobar HTML. Uvijek mi izmami smiješak kad vidim negdje pri dnu njihovih stranica da bi željeli jedan dan biti webmasteri i slično, a stranice su im u komi. Ali dobro je imati želju, samo se mora još i dosta raditi jer danas više nije dovoljno samo znati HTML, nego su tu i gomile skriptnih jezika, multimedijskih dodataka, mora se paziti na dizajn, imati malo dara, zapravo biti dobar webmaster znači imati neku umjetničku žicu u sebi.

Jedan od redovito posjećivanih siteova u Hrvata je i onaj časopisa BUG (BOL - Bug On-Line) i nakon godina izlaženja i nakon što su se okušali sa svojim BBS-om, počeli su raditi i svoje stranice. Ono što će igrače vjerojatno zanimati je činjenica da Bugovci održavaju i hrvatski Quake 3 i Unreal Torunament igraći server koji na mahove bilježi znatna logiranja igrača željnih okršaja u hrvatskom cyberprostoru.

Još jedan naš site koji odlično služi svojoj svrsi je Croscena (http: //croscene. quake3nation.com) koja je hostana na Quake3Nationu.site koji se, očito, bavi FPS-om, ali ne samo jednim, i dosta smo ga puta spominjali u Hackeru. Od posljednjeg spominjanja (negdje prije dva mjeseca) promijenilo se jedino to da Lorduke više nije news editor jer je zbog osobnih razloga napustio Croscenu. Sve je isto kao što je bilo i prije. Unatoč svojem hostanju na već spomenutom Quake3Nationu, Croscena ima i dio o Q2 kojeg uređuje Micek, a tu je i site posvećen UT-u, ljutom protivniku Q3-a, koji uređuje dr. Basta.

Jedan od sadržaja kojim se Croscena izdvaja od drugih stranica posvećenih Q3-u je benchmark dio gdje im njihov suradnik iz SAD-u testira Q3 na različitim konfiguracijama. Odlična stvar ako želite usporediti rezultate na svojoj "kanti" i vidjeti koji vam dio hardvera sve to skupa usporava.

Još jedna "naša" stranica vrijedna spomena je i Total-Anhilation, ali je web master, vidjevši da je izrada te stranice prenaporna, a i oduzima previše novca i vremena, odustao od njene izrade, tako da od Nove godine gotovo s Total-Anhilationom. Šteta.


Dio velikog CNeta koji se brine o igrama


Game-Over je odličan site koji je vrijedno posjetiti

Stranih siteova posvećenih igrama je više nego dovoljno. Često imaju gomilu zaposlenih i u sklopu su velikih Internet tvrtki koje zarađuju miljune dolara na godinu. Makar sve nisu takve, prva na mojem popisu sigurno je. CNetov GameCenter.com (http://www. gamecenter.com) je site koji funkcionira kao bilo koji drugi "papirnati" časopis. Velika je prednost ljudi koji ga izrađuju što su pod okriljem velikog CNeta koji im, vjerujem, dobro plaća za to što se oni doma igraju.

Osim stranicama posvećenih recenzijama PC igara, GameCenter se nije ograničio samo na igre za stolna računala, ima tu za svakog ponešto. N64, Playstation, Dreamcast, samo recite. Svakodnevne vijesti iz svijeta računalnih igara, različiti prohodi, cheatovi, sukobi pojedinih igara istog žanra, česti previewi koje imaju samo oni, ukratko - raj za oči. Zgodno je što se možete pretplatiti na njihov newsletter koji će vam čim se nešto novo pojavi dostaviti informacije ravno u vaš inbox, tako da ne trebate ići svaki dan na njihov home page.

Osim što recenziraju igre, bave se i opisima hardvera koji vam je potreban da bi se igre što veselije vrtjele. Česti su roundupovi novih kartica. Sjećam se kad je TNT izašao, oni su već nekoliko dana nakon toga okupili sve kartice na tržištu i dobro ih izmaltretirali. Česte su i kolumne, posljednja koju sam čitao objašnjavala je zašto bi nVidia trebala kupiti 3dfx. Odličan site koji ima sve, od igle do lokomotive.

Jedan od siteova koji se bavi isključivo igrama i u tom području briljira je Game Over Online Magazine (http://www. game-over.net). Ondje možete pronaći recenzije, previewe, novosti, download patcheva, prohode... Znači, sve ono što nam je važno u životu. Recenzije su im odlične, pogotovo stoga što jednu igru recenziraju dva čovjeka i svaki iznosi svoje mišljenje i ocjenu, tako da nikad nismo osuđeni na mišljenje pojedinca - tko zna, možda smo se baš namjerili na manijaka koji ne podnosi određeni tip igara i odličnoj igri da slabu ocjenu. Zbog svoje brzine, jako su posjećen site, ali koji put si jednostavno uzmu vremena odigrati neku igru i kad svi već izbace svoje recenzije, pojave se i oni s detaljnim opisom. Odlično je to što ne podliježu pritisku, a svoj posao obavljaju korektno i bez greške. Znači, ako želite nabaviti kakvu novu igru koja još nije opisana u nekom časopisu za igre, tu ćete je sigurno naći.

Jedan site koji je već postao legenda Interneta, koji smo sigurno svi posjetili barem jednom je HappyPuppy (http://www. happypuppy.com). Kad negdje zapnete ili kad jednostavno vidite da igra nema smisla, a ipak biste htjeli pogledati posljednju animaciju (pokvarenjaci), krenite na HappyPuppy gdje ćete sigurno naći ili cheat ili riješenje za vaš problem. Jedini je problem što se gotovo svi prohodi na HappyPuppyju moraju čitati preko UHS readera koji, da biste dobili kompletno riješenje, a ne samo njegovu polovicu, morate registrirati (nisam više siguran koliko je registracija).

Odnedavno su počeli recenzirati igre, iako bi možda bilo bolje da nisu - recenzije su im bez veze. Cheatova ima gomilu, za sve platforme, tako da se ne trebate bojati da će vam faliti nešto. Tu su i kolumne, različiti downloadi, patchevi, samo recite, imaju oni to. Moja je jedina zamjerka pomalo dječji site. Šarenilo boja, sve je puno psića (ono HappyPuppy, ne?), tako da mi je to sve nekako pomalo neozbiljno. Nije da smo sad mi igrači ozbiljna gomila koji komentiraju "Cvjetove zla" i Platonovu "Republiku", ali ipak je ono malo prešareno.

I na kraju Avault, tj. Adrenaline Vault (http://www. avault.com). Po meni najbolji site posvećen samo igrama. Jednostavnog dizajna, a opet efektnog, recenzije svega što se pojavi za bilo koju platformu, ozbiljni recenzenti koji znaju svoj posao, opširna rublika s cheatovima i prohodima, najave svih naslova s gomilom slika, intervjui, pokoji komad hardvera, različiti forumi, rasprave, stalno dijeljenje nagrada (nažalost, samo onima iz SAD-a). Uistinu, to je site koji ima sve i za iznadprosječnog igrača. Svratište je to znatiželjnika koji tragaju za novim recenzijama, a pokazalo se i kao mjesto gdje ćete naći recenzente bez dlake na jeziku koji će dati ocjenu kakvu igra zaslužuje.

Često se daju obavijesti kako naručiti neku igru po posebno niskoj cjeni prije nego što izađe (eto baš se to u posljednje vrijeme događa sa Simsima).To je site koji ima jednaku vrijednost u svjetskim razmjerima kao i BOL u Hrvatskoj.

Aktivni svjetovi, druga strana VRML-a

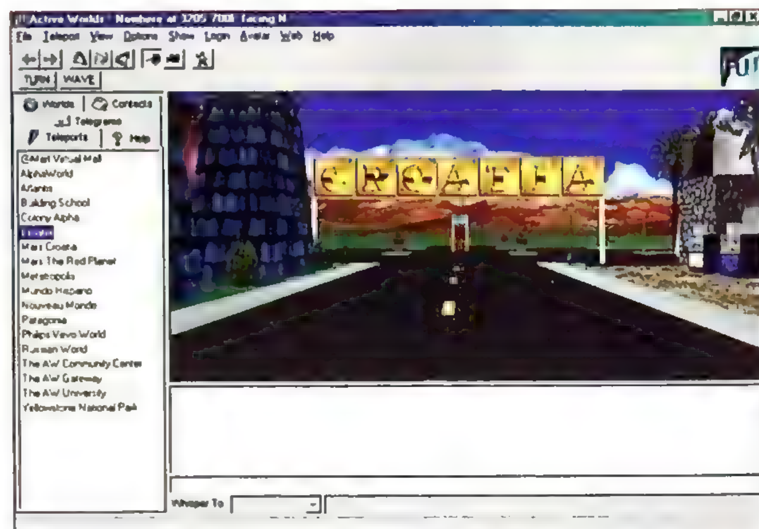
Već nekoliko godina, od najveće grafičke revolucije u svijetu računala, imamo priliku gledati kako se sve malo-pomalo pretvara u naizgled opipljive oblike, dobiva svoju formu i postaje 3D. Neki su ljudi imali viziju i prije toga i pretvorili dobar dio Interneta u 3D

Nove ideje kao da su stvorene za Internet. Veliki prostor koji samo čeka da ga netko ispuni, bezbroj mogućnosti i ljudi koji samo čekaju da vide nešto novo nude nam danas velike mogućnosti da izrazimo pronalazača ili umjetničku dušu u nama.

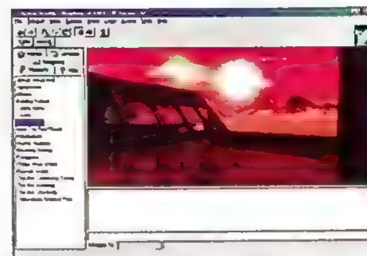
Tim Barners-Lee je imao sličnu predodžbu kad je napravio prvi primjer kako koristiti HTML i postavio je standarde koji se i danas poštuju. Internet je išao dalje, Timu se opet okrenuo kotač u glavi i stvoren je i VRML. Originalno nazvan Virtual Reality Markup Language, a poslije preimenovan u Virtual Reality Modeling Language dao je Internetu još jednu dimenziju, i to doslovno. Makar je tek u studenom 1997. dobio potvrdu od ISO (International Organization for Standardization) komisije, taj je jezik već davno prije bio standard u svijetu ljudi koji su se bavili CAD-om, 3D modeliranjem i animacijom. Danas, tri godine nakon toga, VRML će biti uključen u nove multimedijalne proizvode i standarde kao MPEG-4 i Java3D koji samo što nisu.

VRML nije baš neki jezik za "šire" programiranje, koristi se za opisivanje 3D scene i geometrije te ponašanje objekta u 3D prostoru. Makar to sad zvuči kao da je VRML opisni jezik, on to zasigurno nije. Zahvaljujući svojoj primjeni u CAD-u i 3D modeliranju, VRML se danas crta. Postoje gomile programa koji služe za izradu VRML svjetova, ali najviše se toga može napraviti s programima za 3D modeliranje i animaciju. Bilo koju scenu možete jednostavno eksportirati kao VRML svijet i potom ga objaviti na Internetu. Ali to nije sve (kako bi rekli na TV prodaji)!

Recimo da ste napravili svoj svijet u nekom 3D programu (recimo i da se znate služiti nekim 3D programom) i prebacili ga VRML, to nije kraj. Kao i HTML, VRML ima svoje inačice - jednom davnom se i obogatio jer je bilo dopušteno uvesti u VRML svijet ostatak multimedije. Znači, ako vam srce želi, možete ubaciti glazbu (tu se koristi još uvijek popularni MIDI) ili kakve animacije, odlučite sami. Samo jedan konkretan primjer. Recimo, napravili ste svoju kuću iz snova. Imate sve objekte, ali to nije to. Sad možete napraviti da, došavši do svog televizora i načinivši klik na nj, ekran proradi i da se zavrti neki animirani gif ili takvo što. Ako opet sve to radite za svoju dušu i čuvate na disku, tko vas sprječava da umjesto MIDI-ja i animiranog gifa ne koristite wav datoteku CD kvalitete i avi animaciju koja nije kompresirana? Normalno, ako svoje umotvorine objavljujete online, onda morate misliti i na ljude koji će čekati da se to sve skine na njihov disk.


Dolazak u hrvatsko naselje na Alpha Worldu

Ako vas bilo što zanima u vezi VRML-a, postoji forum na http://www.vrml.org gdje ćete naći sve odgovore. Ako vas, pak, zanima kako se radi VRML svijet, preporučujem da pokušate nabaviti bilo kakav program za izradu 3D-a jer će vam to najlakše prikazati kako je zapravo VRML kompleksan i kakvo bogatstvo funkcija sadrži.


Gledajući Sunce na Crvenom planetu, žudim za zaboravom

O.K., a sad prava stvar

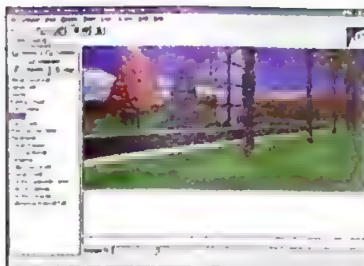
Nakon ovog malo dužeg uvoda, konačno smo došli do aktivnih svjetova. Prvi je aktivni svijet nastao po knjizi. Autori su se ugledali na jednu cybertechno knjigu pod nazivom «Snow Crash» i nakon dvije godine programiranja pojavio se Alpha World, aktivni svijet prenijet iz knjige u stvarnost. Još i danas postoji i vrlo je posjećen.

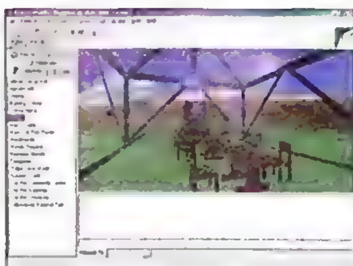
Od tog jednog eksperimentalnog svijeta razvio se cijeli svemir, koji danas ima više od 300 svjetova i svakodnevno se širi. Velika popularnost Active Worldsa je zapravo bilo udruživanje dviju osnovnih ideje privlačnih svima. Prva je bila temeljena na međusobnoj komunikaciji, a glavna pokretačka ideja bio je IRC. Na IRC-u su ljudi neprekidno komunicirali (to još i dandanas čine), razgovarali, izmjenjivali iskustva, tako da je u Active Worldsu morao postojati neki način komunikacije. Najjednostavnije je bilo prekopirati načela IRC-a. Onda su morali dodati neki eyecandy, nešto privlačno oku i tako je zapravo eyecandy ispao golem svijet. Kad je to bilo gotovo, trebalo je još nekakao natjerati ljude da dolaze i da se stalno vraćaju. I tako su taj golemi prostor učinili interaktivnim.

Više nije bilo statičnosti VRML svjetova koji su se mogli naći na Internetu, nije bilo usamljenog lutanja, radilo se na međusobnoj komunikaciji i razvijanje mašte. Stvoren je paralelni svijet, nešto slično kao iz neke najluđe mješavine cybertechno i AD&D knjiga.

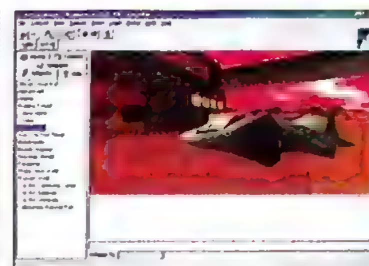
Danas u Active Worldsu možete raditi što želite. Objekata ima na tisuće, što vam

Hrvati u drugim svjetovima Da ne bi i mi kao nacija bili zapostavljeni, g. Branimir Makanec već dosta dugo gradi hrvatska naselja koja izgledaju nevjerojatno. Svojim velikim iskustvom i maštom stvara nevjerojatna naselja koja graniče s maštom. Jedno je smješteno u Alpha World svijet na kordinatama, aw 322s 699e i odande postoje teleporti svuda gdje je g. Makanec nešto napravio.


Spomenik žrtvama Križnog puta


Lebdeći kafić «Nebo»


Ulazak u teleport


Hrvatsko naselje postoji i na Marsu

daje slobodu da napravite što god želite. Često se mogu naći pravi potezi arhitektonskih genijalaca, kuće, tj. građevine koje lebde u zraku (kako me ovo podsjeća na onu priču iz trećeg razreda osnovne, "Čardak ni na nebu ni na zemlji"), razne futurističke građevine staklenih zidova, gomila teleporta, svemirskih letjelica, ima stvarno svega.

Kako je gomila ljudi stizala u aktivne svjetove, tako su se osnivala različita tajna društva. Baš kao u kriminalističnim romanima, kuće su najednom dobivale tajne prostorije, stvarani su skriveni teleporti koji su vodili do posebnih mjesta za sastanke, jednostavno ljudi su se zabavljali.

Da bi to sve mogli pogledati vlastitim očima, jednostavno se trebate zaputiti na http://www.activeworlds.com i skinuti besplatni browser od kojih 1.7MB i to je to. Zapravo i nije. Kako danas ništa nije besplatno i kako su autori originalnog Alpha Worlda bogataši, tako i na aktivnim svjetovima imamo novčane probleme. Kad skinete Active Worlds browser, vidjet ćete aktivne svjetove u niskoj rezoluciji i biti prijavljeni kao turist. A kao turist, imate ograničena prava. Možete graditi bilo što, ali bilo koji punopravni građanin može doći i obrisati vam ono što ste napravili. Možete birati samo dva osnovna skina za turiste, ali ako imate volju platiti 20$ na godinu, onda vam se status mijenja u punopravnog građanina, birate svoj nick, možete graditi što hoćete i gdje hoćete, možete izabrati svoj skin. Da biste onu ružnu nisku rezoluciju prebacili u višu i dobili sve priručnike, tutorijale o gradnji, gotove objekte na CD-u pa vam se zapravo ništa neće skidati s Interneta, to će vas stajati još nešto dolara, ali ako ste se već registrirali kao građanin, onda se i to isplati uzeti.

Nije sve ipak tako divno i krasno. Kako su aktivni svjetovi golemi, vi možete lutati danima, a da ne sretnete nikoga. Osjećat ćete se kao jedini desperado u preriji. Ima i tu lijeka. U svom browseru imate naredbu teleport i pomoću nje možete se prebaciti bilo gdje, normalno, ako znate prave koordinate. Ako ne, opet vas čeka prerija i usamljeni jahači.

Još jedna nezgodna stvar je što možete stvarati botove, umjetnu inteligenciju koja će raditi za vas. I sad se tu javljaju bolesnici koji naprave da im bot sazida 1000x1000 kvadrata betonskih ploča. I onda server kašljuca, vidite golemo betonsko područje koje ne možete izbrisati jer ga je napravio punopravni građanin. Onda su tu različite prijave, pa komplikacije, itd.

Ako ništa drugo, barem jednom skočite i pogledajte što su to aktivni svjetovi. Ne treba vam ni osobito brz modem, 33600 je dosta, samo se prvi put dugo učitava. Minimalna konfiguracija je Pentium na 133MHz, što danas mnogi imaju :). Jedina stvar koja se događala u prijašnjim inačicama (ne znam je li tako i danas) je bilo automatsko uključivanje MMX podrške koje stara računala nemaju, nakon čega je izgledalo da browser ne radi. Stoga, ako imate starije računalo, prvo pogledajte u browseru za aktivne svjetove da nemate možda uključenu MMX podršku.

EyesWideShut

HRVATSKA PREMIJERA 14.2.2000.

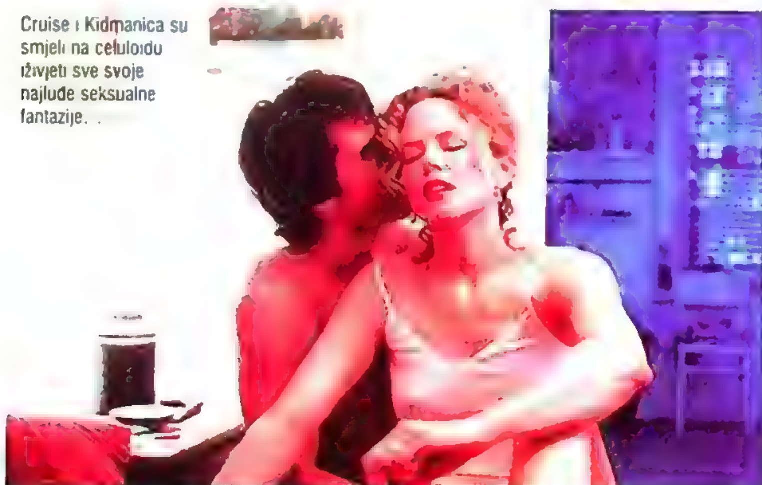
Ne doživi seks, ali se cijelo vrijeme vrti vrlo blizu. Zašto? Žena ga je učinila ljubomornim.

Po mnogo je čemu "Oči širom zatvorene" specifičan film. Njegov tvorac, legendarni perfekcionist filmskog svijeta, preminuo je u posljednjoj fazi postprodukcije. Film je pratilo mnoštvo kontroverzi, kao uostalom i druge Cubrickove uratke. Riječ je o erotskom budnom snu koji se bavi propuštenim prilikama. Naš junak dva dana luta seksualnim podzemljem, i sve je to na kraju samo predigra. Ne doživi seks, ali se cijelo vrijeme vrti vrlo blizu. Zašto? Žena ga je učinila ljubomornim. Glavni protagonisti su Tom Cruise i Nicole Kidman, par i u stvarnom životu. Oni su dr. Bill i Alice Harford, oženjen par koji se doselio u bogato manhattansko društvo. Jednom prigodom Alice ispriča mužu svoju nedavnu maštariju u kojoj se pojavljuje mlad i zgodan mornar. To je povod svade nakon koje Bill kreće na put seksualnim podzemljem... Pozornije pratitelje kinozbivanja zanimat će činjenica da je *Eyes Wide Shut* prvi film čiju kinodistribuciju preuzima Issa Film i Video, prvi i najveći domaći izdavač DVD-a. Premijera filma bit će dvostruka. Naime, bit će to prvi film prikazan u novom zagrebačkom *multiplex* kinu Centra Kaptol.


Nepalska tantra sreće kaže da ne treba vjerovati onome tko se ljubi otvorenih očiju... tsts...

NOVA KINA U ZAGREBU!

Premijera filma Eyes Wide Shut održat će se u novom multiplex kinu s tri kinodvorane u sklopu novootvorenog Centra Kaptol u Zagrebu. Ova prava poslastica za filmofile znatno će podići standarde gledanja filmova u kinu. Najavljene su velike udobne stolice, vrhunski talijanski moderni projektori i potpuna podrška za sve digitalne zvučne standarde (Dolby Digital, DTS, SDDS). Važna stvar koja će diferencirati nova kina je mogućnost unošenja hrane i pića, za koje će čak postojati i predviđeni stalci na stolicama. Najavljena cjenovna politika obećaje da se za veću uslugu neće dodatno naplaćivati, tj. neće se prekoračivati trenutačne cijene kinoulaznica. Multiplex Broadway otvorit će se 14. 2. 2000., na Valentinovo, zajedno s ostalim sadržajima Kaptol Centra.


Cruise i Kidmanica su smjeli na celuloidu izivjeti sve svoje najluđe seksualne fantazije...


Varao bi me s onom živim...

REDATELJ	Stanley Cubrick
GLAVNE ULOGE	Tom Cruise, Nicole Kidman, Rade Šerbedžija
TRAJANJE	159 min
IZDAVAČ	Issa Film i Video

DVD EnemyOfTheState

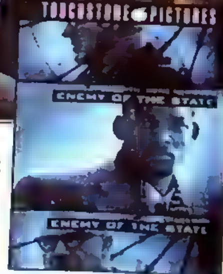
Što ako vas doista promatraju? Onda paranoja prestaje biti paranoja i postaje stvarnost. Big Willie, zlatna (bolje reći crna) koka holivudske kinematografije opet udara. U doba kad se američka kultura razbacuje pojmovima kao što su NSA, nadgledanje, veliki brat, izronio je i ovaj film. Pun pogodak! Hi-tech thriller visokog budžeta i umjereno plitkog zapleta. Jadan naš Willie, kao i uvijek, nađe se u krivo vrijeme na krivom mjestu. Kupujući donje rublje za ženu, dođe u posjed snimke ubojstva državnog dužnosnika koja inkriminira jednog drugog glavonju. Inkriminirana strana ne preže ni pred čim ne bi li se domogla dokaza. U pravilu, blockbusteri vrlo dobro prolaze na DVD-u pa ne vidim zašto bi *Državni neprijatelj* bio iznimka.







REDATELJ	Tony Scott
GLAVNE ULOGE	Will Smith, Gene Hackman, Jon Voight
TRAJANJE	135 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video / Touchstone Home Video



BigDaddy

HRVATSKA PREMIJERA 3.2.2000.

...izbjegava odgovornosti odrasle osobe. Uspješnu karijeru i obitelj voljno je zamijenio beskrajnim ljenčarenjem, lunjanjem po bircevima i sličnim zanimacijama što ih vole mladi


Zašto hranu spravljati kada je možeš naručiti?

32-godišnji Sonny Koufax (Adam Sandler) mladi je pravnik koji uspješno izbjegava odgovornosti odrasle osobe. Uspješnu karijeru i obitelj voljno je zamijenio beskrajnim ljenčarenjem, lutanjem po bircevima i sličnim zanimacijama što ih vole mladi. Čak i cimer mu, najvjerniji djelitelj njegova načina života, odlučuje se na put u svijet odraslih zaprosivši svoju dugogodišnju djevojku Corinne. Jedini koji cijene Sonnyjev jedinstven način života su Layla, Coorinnina prekrasna sestra, odvjetnica, i Sonnyjev dostavljač hrane koji je zapravo postao član kućanstva. Ne bi li impresionirao svoju djevojku Vanessu i dokazao joj da može podnijeti odgovornost, Sonny posvoji petogodišnjeg dječaka na prevaru, tvrdeći da mu je biološki otac. Vanessa ga svejedno ostavi, a Sonny potom pokuša "vratiti" klinca... Birokracija kakva je, natjera ga da zadrži malog još određeno vrijeme, i taman kad se oni skompaju, na vrata pokuca socijalna služba koja je saznala da Sonny nije pravi otac... Prevarili ste se ako ste iz ovog kratkog uvoda zaključili da je riječ o drami. To je urnebesna komedija jednog od najboljih i najpopularnijih komičara današnjice, Adama Sandlera. Turbosmiješno, ali s oštricom stvarnog svijeta. *Tata od formata* nije tipična Sandlerova komedija. Neobično je osjećajna kad se dotiče ozbiljnih tema. Ipak, Sandlerov prdež-humor je još uvijek tu. Kad taj počne nekog vrijeđati, ne prestaje dok meta ne padne na koljena (npr. Corinne). Ovaj film govori o roditeljstvu, posvojenju djece, ideji osobnog ispunjenja... Mala zanimljivost je neizostavno pojavljivanje Stevea Buscemia u *cameo* ulozi, kao i u svakom Sandlerovom filmu. Ovaj put u ulozi beskućnika ispred McDonaldsa.



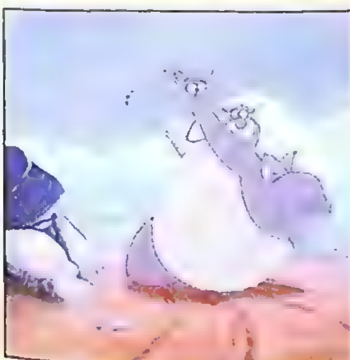
REDATELJ	Dennis Dugan
GLAVNE ULOGE	Adam Sandler, Joey Lauren Adams, Jon Stewart
TRAJANJE	93 min
IZDAVAČ	Continental Film

TheMagicSword - Quest For Camelot

DVD



Legendarna priča o srednjovjekovnoj Engleskoj, borbi crne magije protiv kršćanstva i čarobnog *Ekskalibura* dobila je još jednu inkarnaciju. Magic Sword je prvi *Warnerov* pokušaj stvaranja cjelovečernjeg animiranog filma. Iako nije disneyjevki savršen gledano iz aspekta kvalitete animacije, iznimno je zabavan i gledljiv. Mlada avanturistica, slijepi pustinjak i blentavi dvoglavi zmaj s krizom identiteta moraju naći Ekskalibur te spasili kralja Artura i Kamelot. Kako to već biva kad neka "major" filmska kompanija radi animirani film, glasove likovima posuđuju poznati glumci... Nadamo se da će Warner i dalje nastaviti rad na animiranim filmovima. *Magic Sword - The Quest For Camelot* priča je o junaštvu i viteštvu. O grifonima, zmajevima i ostalim mitskim stvorenjima, ali i o osnovnim ljudskim vrijednostima.



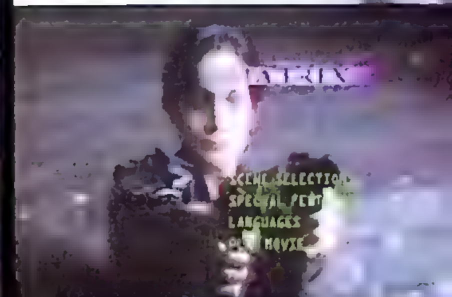
REDATELJ	Frederik Du Chau
GLAVNE ULOGE	(glasovi) Gary Oldman, Eric Idle, Celine Dion, Gabriel Byrne
TRAJANJE	85 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video / Warner Brothers

The**Matrix**

O Matrixu smo napisali sve. Najbolji DVD svih vremena izašao je lokaliziran i na hrvatsko tržište. Jesi li baš ti među 10 sretnih dobitnika DVD filma The Matrix?













Najjeftinija GeForce 256 na domaćem tržištu...

Creative Labs Annihilator Geforce 256

Negdje daleko u prošlosti, sve do početka 1998., Creative Labs je bio na začelju utrke grafičkih kartica. No, otkako je prestigao Diamond i sve ostale proizvođače, izišavši prvi na tržište s Voodoo 2 karticom, stvorio se velik respekt prema toj tvrtki. Prva je na tržište izišla s Banshee, TNT i TNT2 karticama. Zašto bi GeForce bio različit?

Ovo, naravno, nije primjenjivo na domaće tržište koje se za svijetom, po pitanju Creative Labsa, kotrlja nekoliko mjeseci iza. Uglavnom, kod nas je GeForce 256 premijeru doživio u Asusovoj kartici, a danas, dva mjeseca poslije, na red za testiranje stigao je Creativeov Annihilator. Kartica je gotovo u cijelosti temeljena na nVidijinom referentnom dizajnu. Jeftinija je od Asusove GeForce 256 koja joj je trenutačno jedini konkurent na domaćem tržištu. Najveći nedostatak Creativeovog praćenja referentnog dizajna je nepostojanje tv izlaza. Memorija na kartici je brzine 5 ns. Sličnu smo sreli na TNT2 Ultra karticama. Po "defaultu" radi na 166 MHz, no tu je brzinu moguće bez ikakvih problema podići do 183 MHz i više. Uostalom, u same je drivere ugrađena overclocking opcija.

GeForce 256

Kako vrijeme odmiče otkako smo se prvi put susreli s GeForce 256 čipom, situacija se sve više kristalizira. Cijene polako ali neprekidno padaju čineći te nove kartice dostupnijima. Čak i bez korištenja svojih novih naprednih T&L mogućnosti, GeForce 256 je najbrži čip na tržištu, brži čak i od Voodoo 3 3500. Veća propusnost itekako je vidljiva u igricama koje nekako "lakše dišu".
Dodatne mogućnosti koje GeForce 256 unosi u svijet računalnih igara se svakim novim naslovom sve više iskorištavaju. Paralelno s pritjecanjem T&L softvera nastat će stanovita rupa u kvaliteti 3D svjetova što će ih stvarati GeForce 256 i ostatak grafičkih kartica.

Uspoređujemo li GeForce i Ultra TNT2 kartice, GF je prosječno brži 15-20 fpsa po sekundi. Naravno, usporedba se odnosi na trenutačno dostupne igre koje ne podržavaju T&L. 3D Mark 2000 izbacuje dvostruko veći rezultat za GeForce nego za TNT2 (Ultra) kartice. Budite uvjereni da su proizvođači 3D Marka itekako dobro procijenili težinu T&L testova i da će GeForce doista i biti, tj. već je, dvostruko brži u aplikacijama s podrškom za hardverski T&L. To tvrdimo nakon što smo detaljno proučili 3D Mark 2000 i Dagoth Moor Zoological Gardens, trenutačno nam dostupne aplikacije s podrškom za Transformation & Lightning.

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK 2000, NA RAČUNALU CELERONA 466 MHZ SA 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B (REV 1010) MATIČNOM PLOČOM.

	ASUS V-6600	CREATIVE LABS ANNIHILATOR 3D
3DMARK 2000 (1024X768X16 BPP) (3D MARKA)	3455	3478
3DMARK 2000 (1024X768X16 BPP) (3D MARKA)	2483	2492
QUAKE 3 (640X480X16 BPP) (FPS)	49,5	50,8
QUAKE 3 (1024X768X32 BPP) (FPS)	23,1	22,9

AGP kol'ko X?

Već nas duže vrijeme proizvođači grafičkih kartica bombardiraju sloganima s kutija svojih proizvoda – AGP 4x, AGP2,0 i sličnima. Sve do nedavne pojave I820 chipseta (Asus P3C serija matičnih ploča) AGP 4x podrška nije značila ništa više od brojke na kutiji. Upitno je koliko su sve te dosadašnje kartice podržavale AGP4x, no sigurno je da ga Creativov GeForce podržava. Osim veće propusnosti, ova nadogradnja na AGP standard uključuje i podršku za "brzo zapisivanje" koja bi trebala poništiti ulogu sabirnice kao uskog grla. "Brzo zapisivanje" dopušta procesoru slanje podataka izravno na grafičku karticu, a da prije toga ne moraju proteći kroz sustavsku memoriju.

Kutija

Marketinški stručnjaci u Creativeu itekako znaju svoj posao. Najnoviji im je pothvat kutija Annihilator serije kartica. Potpuno je različita od ostalih Creativeovih proizvoda (narandžasto-plavi dizajn) i nešto je veća.
U istoj se, osim kartice, malo toga nalazi. Tri CD-a i knjižica. Uz karticu ne dolazi nijedna potpuna igra. S druge strane, iznimno korisnim i kvalitetnim pokazao se softverski DVD player, Win DVD. Identičan dobijate u paketu s Asusovom V-6600 Deluxe karticom. Inače, Creative je s proizvođačima Win DVD playera sklopio ugovor koji im dupošta bundliranje dotičnog programa sa svim mogućim hardverom, što i čine. Tu su i dobro nam poznate aplikacije E-Color Colorific® i 3Deep® koje služe za fino podešavanje boja na monitoru i gama vrijednosti u svakodnevnom radu i igricama.

Što se stabilnosti proizvoda tiče, zadovoljni smo. Sustav nam se nije blokirao, a radili smo s najsvježijim Creativeovim upravljačkim programima. Navodno, postoje problemi u radu s Amd Athlon procesorima, no ništa što se softverski ne bi moglo otkloniti.

Za kraj

Situacija je trenutačno ovakva. Annihilator je trenutačno najjeftinija GeForce 256 grafička kartica na tržištu. Kvalitetno radi, brza je i ima iznimno kvalitetnu dekompresiju DVD-a. Testirani model imao je klasičnu SDRAM memoriju. Annihilator PRO koji uskoro očekujemo bit će temeljen na "double data rate" memoriji koja će mu dodatno poboljšati performanse.

PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-gama (tel. 01/3098-302)
CIJENA	2683 kn
Za članove Hacker Cluba	**2334 kn** 349 kune jeftinije
ZA	•brzina, mogućnosti, softverski DVD player
PROTIV	•nema tv izlaz
DOJAM	Najjeftinija Geforce na tržištu.



Još nešto iz Labsove tvornice snova...

Creative Labs Gamepad Cobra

PROIZVOĐAČ	Creative labs
USTUPIO	Info-gama (tel. 01/3098-302)
CIJENA	157,23 kn
Za članove	**136,80 kn**
Hacker Cluba	20,43 kuna jeftinije
ZA	•mnoštvo gumba, gumeni dijelovi
PROTIV	•smještaj gumba za kažiprste nije primjeren onima velikih šaka
DOJAM	Daje nevjerojatno mnogo za svoju cijenu

Zanimljivo je koliko nam se vas obraća za savjet o izboru gamepada. Ne klasičnih joysticka ni volana, nego upravo gamepada. Možda vam ovaj opis pomogne donijeti odluku o kupnji...

Već smo se navikli na visok standard svega što nam stigne iz proizvodnih pogona Creative Labsa, tako da njihove proizvode testiramo po oštrijim kriterijima. Prvo što nam je pri preuzimanja ovog proizvoda na recenziranje upalo u oči je nevjerovatno niska cijena! Za nešto više od cijene audio CD-a dobivate vrhunsku alatku koja vam pomaže u igranju. Dakle, opis gamepada. Crne je boje, oblika bumeranga, slova U, potkove, ili kako vam već milo. Monotoniju crne plastike na koju smo već oguglali razbijaju dijelovi gamepada izrađeni od gume. Oni su zaslužni za ugodan osjećaj kod držanja i igranja igara pomoću ovog crnog mališana. Upravljanje dvama primarnim osima (X/Y) riješeno je digitalno. Dizajnirano za arkade, ne za simulacije. Na uređaju nalazimo s konzola nam poznate Start/Select gumbe i deset programabilnih gumba putem korisniku okrenutog upravljačkog softvera. Gamepad na računalo spajate preko klasičnog Game/MIDI porta na grafičkoj kartici. Ako imate još neki uređaj koji se na računalo spaja preko istog porta, moguće ga je spojiti u lanac na Cobru koja na sebi ima "pass-through" gameport. Korisno jer se ne morate stalno sagibati kad želite priključiti, recimo, volan. Vidjeli smo i gamepadova boljih mogućnosti i veće ergonomije. No svi su višestruko skuplji. Vjerujem da će se mnogi odlučiti upravo za ovaj model jer vrhovni dikatat pri kupnji opreme još uvijek ima cijena...

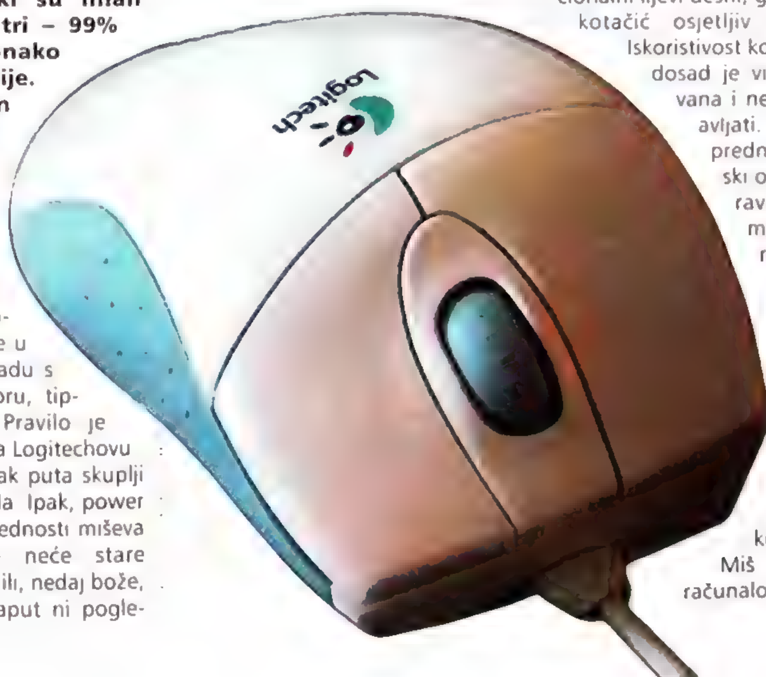


Mišonja cool oblika...

Logitech Mouseman Wheel

Dugo su vremena miševi bili suhoparan ulazni uređaj. Neki su imali dvije tipke, neki tri – 99% korisnika je ionako koristilo samo dvije. Svojim vrhunskim modelom Logitech mijenja vaše navike!

Jedno od glavnih pravila kupnje računalne opreme je štedjeti na svemu osim na onim komponentama s kojima ste u izravnom dodiru u radu s računalom,tj. monitoru, tipkovnici i – mišu. Pravilo je itekako primjenjivo na Logitechovu modelu koji je desetak puta skuplji od najjeftinijih modela. Ipak, power useri naviknuti na prednosti miševa sljedeće generacije neće stare mišonje koji imaju tri ili, nedaj bože, samo dvije tipke dvaput ni pogledati. Po čemu je, dakle, Logitech toliko bolji. Prvo, veći broj gumba donosi i veći broj funkcija - a ovaj ih model ima četiri (konvencionalni lijevi desni, gumb za palac i kotačić osjetljiv na pritisak). Iskoristivost kotačića na mišu dosad je višestruko opjevana i ne treba je ponavljati. Sljedeća velika prednost je anatomski oblik koji osigurava najudobniji mogući položaj ruke za vrijeme rada. Kako ruka ne bi klizila, tu su dvije velike gumene površine jer je između njih i kože daleko veće trenje negoli kože i plastike. Miš je moguće na računalo spojiti putem USB ili PS/2 porta. Mišonja se posebno dobrim pokazao u upravljanju Quakeom 3, gdje je do izražaja došla 1500 Hz obnavljanja položaja miša USB porta. S iznimnom lakoćom moguće je dodijeliti pojedinom gumbu funkciju koja vam najviše odgovara. Predlažemo da kotačiću dodijelite dvoklik. Kad se naviknete na dodatne mogućnosti u svakodnevnom radu koje vam otvara ovaj i slični miševi, povratak na konvencionalnog štakora prava je muka.



PROIZVOĐAČ	Logitech
USTUPIO	Kim Comp. (01/3886-473)
CIJENA	nazvati
ZA	•ugodan pri radu, gumeni dijelovi
PROTIV	•cijena
DOJAM	Sljedeća stuba u svijetu miševa, sputavan jedino svojom cijenom.

Hitachijev novi 8x-brzinski DVD-ROM...

Hitachi GD 5000

Hitachi je iznimno popularan na domaćem tržištu kad je riječ o DVD-ROM segmentu. Popularni GD 2500 (8X) modeli dobili su nasljednika, GD 5000 - Hitachijev izlet u 8x-brzinske DVD čitače.
Dizajn čitača je gotovo spartanski. Prednja je strana gotovo savršeno ravna Dizajn je čist, bez nepotrebnih ukrasa i izvijutaka na plastici. Na prednjoj strani nalazimo klasičnu Eject tipku, analogni potenciometar koji regulira snagu na izlazu za slušalice. Ladica je brza i relativno glasna, dok je tijekom čitanja medija uređaj tih Stražnja nam strana otkriva, pored IDE priključka i napajanja, analogni i digitalni audioizlaz Brzinu čitanja DVD-a od 8x (10,8 MB/s) rijetko kad ćete postići, no veća brzina čitača itekako dolazi do izražaja pri navigaciji izbornicima DVD filma između kojih ne treba čekati ni momenta, što nije slučaj s linijskim DVD playerima Također, vrijeme traženja pojedinog dijela CD-a (seek time) smanjeno je do razine najboljih CD čitača. Rad s uređajem je iznimno ugodan i daje dojam brzine. Nemalo smo bili iznenađeni rezultatima brzine audioekstrakcije. Testirali smo na stvarnom slučaju, a ne nekim benchmark programom. Početne trake "skidale" su se 9x brzinom, da bi do kraja brzina kopiranja narasla na više od 20x Problemčić na koji će naići DVD-fili koji naručuju filmove preko bare je zaključanost ovog playera na filmove druge regije. Moguće je s Interneta (www dvdutils.com) skinuti zakrpu za firmware uređaje koja ukida regionalna ograničenja, no taj potencijalno po hardver škodljiv postupak je isključivo na vašu odgovornost. ◂



PROIZVOĐAČ	Hitachi
USTUPIO	Kim Comp. (01/3886-473)
CIJENA	nazvati
ZA	•brzina •audioekstrakcija
PROTIV	•zaključan na filmove regije 2
DOJAM	Nastavak GD serije u skladu s prethodnim modelima očekivano brz i pouzdan, a nije ni pretjerano skup

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA CD SPEED I WINDAC 1 49 .

	HITACHI GD 500
PRIJENOS PODATAKA MAX	32,29X [4845 KB/S]
PRIJENOS PODATAKA MIN	14,62X [2193 KB/S]
PRIJENOS PODATAKA PROSJEK	24,42X [3663 KB/S]
AUDIOEKSTRAKCIJA	9,0X -20,5X [1350 - 3075 KB/S]
VRIJEME TRAŽENJA PODATAKA (NASUMICE / ODREĐENO) [MS]	87 MS / 163 MS

Dočekali smo Teacov IDE rekorder...

TEAC CD-W54E

PREPORUKA MJESECA

Po mnogima, upravo Teacove CD pržilice su najbolje što se može kupiti. Ipak, najširem segmentu tržišta postaju zanimljive tek ovim najnovijim modelom – 4x4x32 CD-RW uređajem.
Najnoviji Teacov proizvod ponuđen nam na testiranje projektiran je "za mase". To ni u kom slučaju nemojte shvatiti negativno! Nastojalo se za najnižu moguću cijenu kupcu ponuditi najviše moguće. Iz velike brzine čitanja CD medija jasno je vidljivo da ovaj uređaj cilja na mjesto primarnog i jedinog optičkog čitača u sustavu ATAPI/Ide sučelje, iako inferiorno po stabilnosti snimanja CD-a konurentnom SCSI-ju, lišava kupca dodatnih 300 kn troška, koliko stoji najjeftiniji SCSI kontroler. Novost među Teacovim modelima je i mogućnost zapisivanja na CD-RW medije Na njih će, kao i na klasične, ovaj uređaj zapisivati 4x brzinom Tijekom testiranja je uređaj svoju zapisivačku zadaću obavio besprijekorno, tj. svi CD-i snimljeni su bez problema. Čak ni snimanje velike količine datoteka s primarnog čvrstog diska u normalnom radu (surfanje Internetom) nije "puklo" iako je riječ o ATAPI/IDE snimaču Audioekstrakciju ovaj uređaj vrši maksimalno 12x brzinom Vidjeli smo i brže, no i ovo je sasvim dovoljno Sagledamo li tržište optičkih čitača, jasno je da proizvođači pokušavaju napraviti uređaj koji će biti ujedno i snimač i brz čitač (a neki čak ovome dodaju i DVD čitač) Dolaze nam i novi standardi za snimanje DVD diskova. Trenutačno su u igri tri, DVD-RW, DVD-RAM i DVD+RW, od kojih najveće šanse ima potonji jer je kompatibilan s klasičnim DVD čitačima, čime se preostala dva ne mogu pohvaliti Multipraktik uređaj umjerene cijene i vrhunske kvalitete ◂



PROIZVOĐAČ	TEAC
USTUPIO	Info-gama (tel. 01/3098-302)
CIJENA	nazvati
Za članove Hacker Cluba	-13%
ZA	•sve u jednom, no bez kompromisa
PROTIV	•-
DOJAM	Višenamjenski uređaj koji vas zbog svoje univerzalnosti ne lišava vrhunskih performansi ni u jednom aspektu rada.

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA CD SPEED I WINDAC 1.49 .

	TEAC CD-W54E
PRIJENOS PODATAKA MAX	32,1X [4815 KB/S]
PRIJENOS PODATAKA MIN	14,6X [2190 KB/S]
PRIJENOS PODATAKA PROSJEK	25,5X [3825 KB/S]
AUDIOEKSTRAKCIJA	MAX 12X [1800 KB/S]
VRIJEME TRAŽENJA PODATAKA (NASUMICE / ODREĐENO) [MS]	85 / 159

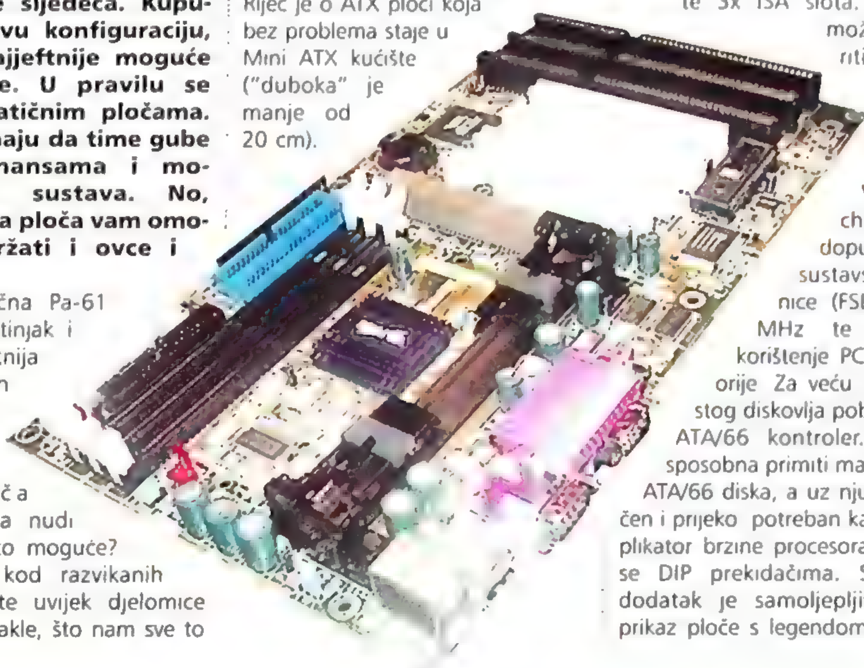
Trenutačno nenadmašive performanse za traženu cijenu...

DFI - PA61

PROIZVOĐAČ	DFI
USTUPIO	Info-gama (tel. 01/3098-302)
CIJENA	910,84 kn
Za članove Hacker Cluba	792,50 kn **118,34** kune jeftinije
ZA	•133 mhz fsb •ata/66 •cijena
PROTIV	•nema softversko podešavanje multiplikatora procesora te nije najsretnije rješenje za potencijalne overclockere
DOJAM	Nevjerojatan omjer mogućnosti i cijene

Stvarnost domaćeg tržišta je sljedeća. Kupujući novu konfiguraciju, svi traže najjeftinije moguće komponente. U pravilu se štedi na matičnim pločama. Mnogi ne znaju da time gube na performansama i mogućnostima sustava. No, nova DFI-jeva ploča vam omogućuje zadržati i ovce i novce.

DFI-jeva matična Pa-61 ploča je tristotinjak i više kuna jeftnija od razvikanih matičnih ploča konkurentskih proizvođača (Abit, Asus), a nudi više. Kako je to moguće? Jednostavno, kod razvikanih uređaja morate uvijek djelomice platiti i ime. Dakle, što nam sve to nudi nova DFI-jeva ploča. Riječ je o ATX ploči koja bez problema staje u Mini ATX kućište ("duboka" je manje od 20 cm).



Na njoj nalazimo jedan AGP, 4x PCI te 3x ISA slota. Memoriju možete proširiti kroz tri DIMM utora. Ploča se temelji na Via 693A chipsetu. Isti dopušta brzine sustavske sabirnice (FSB) do 133 MHz te podržava korištenje PC133 memorije. Za veću brzinu čvrstog diskovlja pobrinut će se ATA/66 kontroler. Ploča je sposobna primiti maksimalno 4 ATA/66 diska, a uz nju je isporučen i prijeko potreban kabel. Multiplikator brzine procesora podešava se DIP prekidačima. Simpatičan dodatak je samoljepljivi grafički prikaz ploče s legendom postavljanja DIP-ova koji je najbolje zalijepiti unutar kućišta da ga ne biste morali tražiti kad zamijenite procesor. Ploča prima Slot-1 procesore, a želite li uz nju koristiti Celerone, morat ćete nabaviti specijalni adapter, tzv. Slotket. Iako pogled na cijenu od 900 kn ne ohrabruje, moramo vas upozoriti da su matične ploče ovakvih vrhunskih performansi ostalih proizvođača 300-500 kn skuplje. Ploča nema nikakav integrirani A/V podsustav. ◂

Elsa na speedu...

Elsa Erazor III Pro

Elsa je poznati njemački proizvođač računalnog hardvera. Iako su im proizvodi nerijetko skuplji od konkurencije, razliku u početnom trošku itekako opravdava kvaliteta proizvoda.

Na testiranje smo dobili Elsinu grafičku karticu temeljenu na TNT 2 Ultra čipu. Određeno smo vrijeme u referentnom testnom računalu imali njezinu nešto slabiju inačicu pogonjenu "običnim" TNT2 čipom. Tijekom tog razdoblja kartica se pokazala iznimno pouzdanom ne stvarajući nikakve probleme iako se to često događa kad je riječ o novom komadu hardvera. Izravnom usporedbom obaju modela uočljive su neznatne razlike. Primjerice, Pro inačica koju krasi Ultra TNT2 čip ima aktivni cooler. Kartice temeljene na Ultra TNT2 čipu trenutačnu su druge po brzini na tržištu, parirajući GeForce 256 karticama u aplikacijama koje ne koriste specijalne T&L funkcije i kojima je fill-rate od presudne važnosti. Elsa Erazor III Pro posjeduje i napredne video ulaz/izlaz mogućnosti. Moguće je digitalizirati video iz gotovo bilo kojeg zamislivog izvora te na TV ekran slati sliku s računala. To je pogotovo korisno kod gledanja DVD filmova, za koje su Elsini inženjeri predvidjeli posebni "Overlay" videoizlaz koji po kvaliteti slike na TV-u parira dosad nedosegnutoj G400. Prava je šteta što uz karticu nećete dobiti softverski DVD player te ga valja zasebno nabaviti. Postoji specijalna Elsa inačica softverskog Cinemaster playera, o kojem vam predlažem da više informacija potražite na www.dvdutils.com. Analizirajući razultate testiranja, dolazimo do očekivanog zaključka. Pro inačica Else III doživljava porast performansi proporcionalan porastu radne frekvencije TNT2 Ultra nad klasičnim TNT2 čipom. Sve u svemu, riječ je o vrhunskoj 3D/video grafičkoj kartici koju od trona dijeli jedino najnoviji nVidijin čip, GeForce 256. Potonji je, doduše, i nezanemarivo skuplji... ◂



PROIZVOĐAČ	ELSA
USTUPIO	Info-gama (tel. 01/3098-302)
CIJENA	2163,25 kn
Za članove Hacker Cluba	1882,3 kn **281,22** kune jeftinije
ZA	•brzina •pouzdanost •video out
PROTIV	•cijena •u paketu ne dobivate softverski dvd player
DOJAM	Sam vrhunac ponude današnje 3D grafike. Skupa jest, ali nitko nije savršen.

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK 2000, NA RAČUNALU CELERONA 466 MHZ SA 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B (REV. 1010) MATIČNOM PLOČOM.

	ELSA ERAZOR III	ELSA ERAZOR III PRO
3DMARK 2000 (640X480X16 BPP) [3D MARKA]	1435	1468
3DMARK 2000 (1024X768X32 BPP) [3D MARKA]	1292	1372
QUAKE 3 (640X480X16 BPP) [FPS]	39,4	40,4
QUAKE 3 (1024X768X32 BPP) [FPS]	21,9	28,3

HELP LINE

S.O.S

Hackerov SOS tim se i ovog mjeseca hvata u koštac sa vašim problemima. Ako je sudeći po vašim pismima, i u 21. stoljeću su na tapeti avanture kao jedan od najkompliciranijih žanrova u svijetu igara. Denis Kovačić i njegovi suradnici su i u ovom broju odgovarali na vaša pitanja, a nove upite šaljite na već poznatu adresu.

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o ("SOS") Majstora Radonje 10/I 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND

Igram igru The Curse of Monkey Island u easy modu i zapeo sam na prvom CD-u. Naime, uzeo sam škare brijaču i oslobodio put do Danjer zaljeva. Otišao sam tim putom i našao se na nekoj litici. Tamo ne mogu ništa napraviti jer me uvijek pojede zmija koja padne s drveta. Uzmem sve stvari koje su u njoj. Problem je taj da ne znam kako izaći iz nje. Molim Vas, pomozite!

Goran

Kad te zmija pojede, pokupi sve predmete iz njene utrobe. Zatim upotrijebi ipecac flower na pancake syrup i dobit ćeš syrup of ipecac koji, pak, upotrijebi na njenoj glavi

Zapeo sam na 4. nivou u Mega Monkey modu igre. Ne znam kako nabaviti "tar" koji ću zamijeniti kod Hagisa za "hand lotion".
Molim, pomozite mi.

Igor iz Zagreba

"Hand lotion" ćeš dobiti tako da odeš u hotel i staviš sir u "cooking pot". Tad će ti Hagins dopustiti da ga uzmeš.

SAM & MAX

Zapeo sam u Sam&Max: Hit the road. Nikako ne mogu naći Žablju stijenu.
Razgovarao sam sa Shuv-Oohlom i pitao ga za Bruna. Ne mogu dobiti čarobni prah.

Shoov-Oohlu trebaš dati prsten raspoloženja (u muzeju je), a on će ti zauzvrat reći kako ćeš naći Frog Rock i dati ti bocu "Mole Man" praška. Frog Rock ćeš naći tako da odeš u Ball of Twine (u diner) i upotrijebiš dalekozor. Kad se pojavi stijena između dviju atrakcija, zaustavi svjetlost. Ta stijena bi trebala biti Frog Rock. Kad je pronađeš, slobodno idi do nje

BROKEN SWORD 1

U Siriji sam, pred kraj (u Maribu). Nalazim se na stijeni. Slomio sam štap, a ne znam sići niz pukotinu u stijeni. Kad god siđem, George se vrati natrag i slegne ramenima, isto tako kao kad se koristim nečim.

Goran

Stavi pola ručnika na granu koju si otrgnuo, a priručne ljestve, koje si upravo napravio, stavi na rupu na desnoj strani ekrana. Spusti se niz njih.



FALLOUT 2

Jednostavno pitanje, gdje se nalazi G.E.C.K?

Jednostavan odgovor, u Vaultu 13.

BLADE RUNNER

Zapeo sam na disku br.2. Došao sam u "Nightclub Row", našao se s Early Q, pogledao Decora`s dance i ušao u Early Q`s private office. Nakon što je ples bio gotov, ušao sam u Decora`s dressing room, pričao s njom (upozorio je za Crystal) i tad je nastao problem... Decora je nestala. Vratio sam se do svog auta, nije je bilo. Vrativši se do stagea gdje je ona plesala, skrenuo sam desno, popeo se stubama i došao u projector room (i sobu iznad njega), ali ništa!? Tražio sam rješenja i na Internetu, no tamo piše da moram pratiti Crystal (ali nje nema) te se popeti do projector rooma i pucati u neki objekt da bih prekinuo zasljepljujuće svjetlo. Nisam vidio nikakvo zasljepljujuće svjetlo ni objekt u koji bi se moglo pucati!!!
Ovaj me problem muči već pola mjeseca, vi ste mi POSLJEDNJA nada. MOLIM za pomoć!
Unaprijed hvala.

Trebaš pucati u projektor da bi se svjetlo ugasilo.

DINK SMALLWOOD

Kad dođem do Setha (on je ubio Mildera) i tobože ga sredim s hellfire spellom, Dink kaže "eat it" i dobijem 10000 bodova iskustva, ali Seth je još uvijek živ i počne me gađati eksplozijama, a ja se zamrznem, tj. ne mogu se kretati, niti koristiti čarolije, niti ući u inventorij da ozdravim.
To mi se dogodi svaki put.

Seth je otporan na čarolije, moraš ga ubiti normalnim oružjem, mačem i strijelama

Molim Vas da nam napišete kako da u Dink Smallwoodu donesem hranu ljudima u Windemere. Otkrio sam da ako ubijem patku u Duck Worship Centeru, iz nje ispadne hrana, ali ne znam kako ući u ogradu gdje se nalaze patke.

Vaši vjerni čitatelji Vjeran i Tomislav

Kad dođete do mjesta gdje je veliki kip patke i oko nje mnogo malih pataka, vidjet ćete kamen koji ima pukotine na sebi (u gornjem je redu). Idite do njega, uništite ga čarolijom i pobijte sve patke

1.Ne znam kako ući u Goodheartov dvorac, a spasio sam klinku.
2.Ne mogu ući u Goblins Sanctuary, ne znam kako naći Moga.
3.Kako prijeći u selo Windermere ako je most srušen?
Hvala unaprijed!

Marko i prijatelji!

U dvorac ćeš moći ući kad Milder nestane (o tome pročitaj na plakatima koji sadrže vijesti)
Kad razgovaraš sa stražarom ispred groblja, odaberi opciju za izazivanje incidenta.
Most će se sam popraviti kad riješiš problem u Kernsinu



hackermanija

URBAN CHAOS

Sve se šifre moraju utipkavati u debug modu. Pritisnite **F9** i otipkajte **BANGUNSNOTGAMES**. To će aktivirati debug mod i učiniti vas neranjivim.

BOO	serija eksplozija
DARCI	kontrolirate D'arci
ROPER	kontrolirate Ropera
WORLD	odabirete glazbu
WIIN	uspješno završavate nivo
LOSE	neuspješno završavate nivo
TELW #	prebacujete se na važna mjesta u igri (# je broj mjesta)
TELS	snima waypoint na kartu
TELR	vraćate se na snimljeni waypoint

LEGO RACERS

Stvorite novog ili editirajte postojećeg vozača u build modu. Unesite jednu od sljedećih šifri kao ime vozača na "make a license" ekranu.

FLYSKYHGH	auto na raketni pogon
FSTFRWRD	turbomod
MXPMX	sve što pokupite je na maksimumu
NDRVR	nema vozača
NWHLS	nema kotača
NCHSSS	nema šasija
NMRCHTS	isključuje sve cheatove

SLAVE ZERO

Tijekom igre pritisnite **T**. Utipkajte ove šifre:

/BIG ASS	izlaz iz igre
/GOODIES	poboljšava oružja
/I WIN	pobjeđujete trenutačnu misiju
/ONASS	baca igrača unatrag
/OUCH	ozljeđuje igrača
/WILCOX	igrač se počinje tresti
/MISSION	(ime misije) mijenja misiju

Imena misija:

M01_A,	**M01_B,**	**M02_A,**	**M02_B,**
M03_A,	**M03_B,**	**M03_C,**	**M04_A,**
M04_B,	**M05_A,**	**M05_B,**	**M06_A,**
M07_A,	**M07_B,**	**M07_C,**	**M08_A,**
M08_B,	**M08_C,**	**M09_A,**	**M09_B,**
M09_C,	**M11_A,**	**M11_B,**	**M11_C,**
M12_A,	**M12_B,**	**M12_C,**	**M13_A,**
M13_B,	**M13_C,**	**M14_A,**	**M14_B,**
M14_C,	**M15_A,**	**M15_B,**	**M15_C**

BATTLE ZONE 2

Za sve šifre držite **CTRL** i ~ da bi se pojavila konzola, upišite **GAME.CHEAT** te zatim otipkajte:

BZBODY	neograničeni štitovi
BZFREE	neograničen broj pilota i količina resursa
BZRADAR	cijela karta
BZTNT	neograničena količina streljiva
BZVIEW	Comsat link bez da imate struje ili da ste izgradili ijednog

TEST DRIVE 6

Utipkajte **AKJGQ** kao ime da biste dobili 6,000.000 $.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Tijekom igre pritisnite **ENTER** i otipkajte ove šifre:

embiggenme	god mod
crazyguy	sve čarolije i mana
whoah	letenje
uberload	prebacuje vas na slučajno izabrani nivo

Kod letenja, držite lijevu tipku miša za brže letenje ili desnu za sporije.

AGE OF WONDERS

Startajte igru naredbom "**aow.exe beatrix**". Tijekom igre pritisnite **CTRL + SHIFT + C**. Ako ste dobro napravili, čut ćete zvuk. Unesite šifre:

Gold	1000 zlata
Mana	1000 mane
Towns	svi neutralni gradovi postaju vaši
Spells	sve čarolije
Research	sva istraživanja čarolija
Win	pobjeđujete nivo
Lose	gubite nivo
Fog	uključuje maglu
Freemove	možete se slobodno kretati

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Pritisnite **ENTER** tijekom igre da bi se pojavio prozor za komunikaciju. Unesite jednu od ovih šifri:

Teamshadow	nevidljivi mod za tim
Theshadowknows	nevidljivi mod
Silentbutdeadly	vrlo "plinovito" stanje
Monocle	monokl mod
Turnpunchkick	2D igrači
1-900	teško disanje
meganoggin	megaglave
bignoggin	velike glave
5fingerdiscount	popunjava inventar
explore	uvjeti za pobjedu
nobrainer	isključuje AI
teamgod	god mod za tim
avatargod	Avatar god mod

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Pritisnite **F10** tijekom igre da se pojavi konzola. Unesite jedan od kodova i pritisnite **ENTER** da biste ga aktivirali:

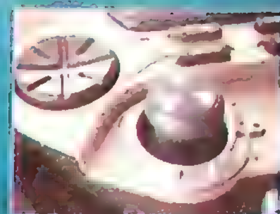
talkit marion on	god mod
urgon elsa	sva oružja
azerim sophia	predmeti za zdravlje
nub willie	hintovi tijekom igre

DELTA FORCE 2

Aktivirajte konzolu tipkom " ` " i tipkajte šifre:

thetrooper	god mod
sunandsteel	nadopunjava streljivo
diewithyourbootson	neograničeno streljivo
stillife	nevidljivost
revelations	artiljerija gađa 8 puta

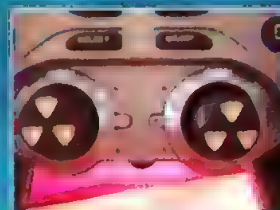
Također pokušajte otipkati "**youve got problems**" i pogled bi se trebao prebaciti u perspektivu trećeg lica. Ovo ne radi u svim verzijama.



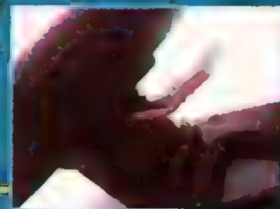

Saitek PX3000













učlanite se!

HACKER CLUB

ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI



trgovina nudi velik izbor hardvera za PC, ali uz to u njoj možete kupiti i VIPme pakete i otići iz Autronica brbljajući sa svojim prijateljima. Autronicove prostorije nalaze se u Gruškoj ulici i dođete li s Hacker club iskaznicom dobiti ćete jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!

Imate li PC ili PlayStation gotovo uvijek zatrebate neku sitnicu za njega. A takve se stvari uvijek mogu pronaći u . Tamo ćete naći pravo obilje tonera, CD medija, memorijskih kartica, igraćih palica, a tu možete i napuniti catrige za svoj printer. A članovi Hacker kluba tu dobivaju još i 5% popusta.



dvije maloprodajne trgovine sve se više specijaliziraju za igrače. Oni tu mogu pronaći zaista mnogo toga što će im olakšati i uljepšati igranje. Izbor palica i volana za PC i PlayStation svakim je danom sve veći, a Zola ovaj mjesec posebno izdvaja SAITEK Cyborg 3D PAD digital koji košta 347,99 kn koji će članove hacker kluba stajati 5% manje ili 330,60 kn. A za sve to članovi Hacker kluba imaju popust od 10% na gotovinsko plaćanje.

U Pentagramu ovaj mjesec potražite Matrox Millenium G-400 32Mb ili STB Voodoo 3 3500+ karticu sa TV tunerom i TV&Video ulazom i izlazom. Osim toga, u Pentagramu još ističu 52x speed Creative CD ROM, Creative Live Player zvučnu karticu, nove IBM tvrde diskove i Matičnu ploču ABIT BE6,ATX. Svejedno je, što tražite jer je izbor velik. Za sve je komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije dobivate 4% popusta.



ovaj mjesec organizira posebnu akcijsku prodaju! Riječ je o prodaji DVD Creative DXR2 i DXR3 paketa po bitno nižim cijenama od uobičajenih. Uz to valja napomenuti da svaki kupac tih paketa dobiva i besplatnu ugradnju istih u svoje računalo. Info Gama ovaj mjesec daje 13% popusta za sve članove Hacker kluba, kao standardni popust.



autronic
gruška 22
tel. 01/6153-500
popust 5-10%

macro-micro
drenovačka 7
tel. 01/3095-033
popust 5-10%

zola
nova cesta 115
tel. 01/3095-153
trg senjskih uskoka 8
tel. 01/6552-727
popust 5-10%

info gama
počiteljska 18
tel. 01/3098-302
dubrovnik
gabra rajčevića 4
tel. 020/420-310
popust 13%

pentagram
savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698
popust 4%

Da, želim se pretplatiti na  6 BROJEVA 180 kn  12 BROJEVA 360 kn HACKER

ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

poštanski broj

mjesto

Način plaćanja

uplatom na žiro račun	**30101-601-24095**
svrha doznake	pretplata na časopis Hacker
primatelj	Tisak trgovačko dioničko društvo Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb
tel. brojevi pretplate	01/3641-226, 3641-227 *fax* 01/3641-205

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na adresu Tisak *trgovačko dioničko društvo*, Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb ili je faxirajte na fax 01/3641-205. Za sva pitanja i informacije nazovite 01/3641-226, 3641-227 **NAPOMENA:** Kopiju uplatnice faksirajte na tel 01/3843-599 ili je pošaljite na adresu Janus PRESS, Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb, da bismo vam mogli poslati iskaznicu Hacker Cluba. Ukoliko nam ne pošaljete kopiju uplatnice, nećemo vam moći poslati iskaznicu.

LARA CROFT

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ

























goran@agram.co

Nasilje u PC igrama

Stajao je u predvorju kinodvorane u crvenoj košulji i trapericama s vojničkim čizmama na nogama. Spremnik sa streljivom bio je napunjen do grla. Otkočio je automatsku pušku i repetirajući ubacio metak u cijev. Spustio je pogled ka blazeru i zadovoljno ustanovio da su dvije ručne granate spremne za akciju. Žurnim koracima uputio se ka sobi s projektorom i uz strahovit tresak nogom izbio vrata iz ležišta. Kratak rafal i nijema tišina koju je narušavalo samo njegovo teško disanje. Počelo je- pomislio je - počelo je i sad nema natrag, i nema ustupaka. Alieni, spremite se na umiranje! Dugi rafali i prasak ručne bombe u parteru kinodvorane izmješan s bolnim i prestrašenim urlicima zaglušili su cijeli kvart.
- Come on, get some!

Ako ste pomislili da je ovo scena iz legendarnog Duke Nukema, dajem vam još jednu šansu da razmislite. Naime, istina je da sve upućuje na dobropoznatu scenu pucačine gdje na jednom od početnih nivoa Duke ulijeće u kinodvoranu i svojim oružjem sije smrt po predvorju i unutar kinodvorane, no ova se scena prije nekoliko mjeseci uistinu odigrala u jednoj kinodvorani na jednom nama susjednom kontinentu. Mladić zrelih dvadesetih, inspiriran likom i (ne)djelom Duke Nukema iz istoimene igre, ušao je u kino napravivši nezapamćen masakr. Cijelu je akciju isplanirao do detalja pa je čak i naoružanje kojim je pucao po nedužnim ljudima birao po uzoru na virtualnog idola. Mladić je svladan uz pomoć nacionalne garde i specijalnih postrojbi te nakon privođenja u policijsku postaju predan na brigu gradskoj umobolnici. Ovaj nemio događaj, osim što je izazvao sablazan i ogorčenje javnosti, omogućio je lov na vještice koji je napokon zahvaljujući jednom ludaku mogao otpočeti. Sva nastojanja liječnika i stručnih timova koji se bave ovakvom vrstom psihotika pala su u vodu pred jednoglasno prozvanim krivcem. Igra Duke Nukem kriva je za sve. Zašto je jedan miran mladić inače sasvim uobičajenog ponašanja odjednom postao mahniti ubojica, pitanje je koje treba duboku i stručnu analizu. Uvjeti odrastanja, traume iz djetinjstva, šikaniranje okoline u pubertetu, nemogućnost komunikacije s vanjskim svijetom, depresije i sva druga sila termina kojima se obično barata u ovakvim situacijama skupljena je na jednu gomilu i poput smeća pometena u kut. Javnost se izjasnila: igre za PC nisu zabava, nego detonator svakog mladog čovjeka i kao takve treba ih izbjegavati, štoviše, treba ih zabraniti.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr

Prošlogodišnji masakr u jednoj američkoj gimnaziji vijest je koja je također obišla svijet. Nekolicina polaznika te gimnazije uletjela je u zgradu te pobila nekoliko učenika, dok je cijelu školsku smjenu držala kao taoce sve do konačnog puštanja nakon višesatnih pregovora s policijom. Kako se naknadno saznalo, svi akteri ovog događaja bili su gorljivi neonacisti koji su, između ostalog, koketirali i sa satanizmom, no da zlo bude gore (oprostite mi na cinizmu), bili su i članovi jednog Quake klana. Naravno, Hitlerovo nasljeđe kojim je zadojen dio današnje američke mladeži nije toliko problematično jer demokracija je ta koja će blagosloviti svako mišljenje ma koliko ono bilo drugačije, no biti član Quake klana... c, c, c, c. Oprostite, molim vas, tu sad na scenu stupaju provjereni teoretičari ljudskog ponašanja i lažni moralisti koji će svu nevolju kojom je zadojena mladež baciti na leđa jedne igre za PC. Nisam stručnjak za ljudsko ponašanje niti me ta kategorizacija pretjerano zanima, no kad netko počne okretati glavu od epicentra problema i počne iznalaziti rješenje u takvim banalnim stvarima kao što je zabavni softver, onda mi se polako počne javljati onaj moj usađeni osjećaj za pravdu koji me sili da se ustanem i nešto kažem na tu temu.

Što je to zapravo nasilje? Slažem se da današnje igre obiluju scenama besmislenog nasilja i proljevanja krvi koje je, čini se, iz marketinških razloga postalo samo sebi svrhom. Razmažene igrače može protresti samo nešto dovoljno šokantno i uvrnuto jer im je klasike preko glave. O.K., shvaćam tržišne prohtjeve i politiku ustupaka krajnjem kupcu. No prošetajmo se na trenutak u ostale kutke našeg djetinjstva.

Crtani filmovi, primjerice? Najsimpatičniji likovi animiranog filma zasigurno su Tom i Jerry koji su još prije 20 godina bili kamen pomutnje u švedskom parlamentu zbog scena nasilja u kojima se miš i mačak lupaju po glavi različitim alatima i predmetima kao što su glačalo, sjekira, bejzbol palica, vaze s cvijećem... Da, Švedane je duboko zabrinjavalo kako će takve scene utjecati na psihu njihovih potomaka, no, s druge strane, na državnoj su im se televiziji vrtjeli u vrijeme objeda, kad je cijela obitelj na okupu, soft pornofilmovi. Bizarno? Nemam pojma. U svakom slučaju, potencijalnog seksualnom manijaka teško da bi obranio psihoanalitičar pozvavši se na utjecaj programske TV sheme na prekršitelja. Osim toga, pogledate li današnju ponudu Cartoon Networka, vidjet ćete nemali broj crtića koji glorificiraju nasilje s toliko uvrnutim idejama kojih bi se posramili i tamničari srednjovjekovne inkvizicije.

Strip? Conan; mač i magija - krv do koljena. Dylan Dog; horor krimić - odrubljeni udovi, psihoubojice, sjekire i brijači pod vratovima djevojaka, tamna strana ljudskog uma, itd. Konzumenti? Maloljetnici uglavnom.

Video i TV program? Na videoponudu smeća iz B produkcije koja me guši već godinama neću niti trošiti riječi. Znam samo da sam '91. u Lici imao prilike vidjeti rambolike mladiće naoružane nerijetko i s nekoliko hladnih oružja za blisku borbu mada su *prsa o prsa* stilovi ostali negdje daleko i davno u Indokini, dok se domovinski rat vodio samo teškom artiljerijom na daljinu. Utjecaj videa? Vjerojatno.

S druge strane, upravo mi pada na um film Četvorored, nedavno prikazan na našoj TV. U 20 h, kad se klinci još igraju po dnevnoj sobi, nemalo smo puta mogli čuti psovanje nečije majke, sestre i ostale ženske rodbine, na što su djeca vrištala od smijeha, ali isto tako i scene krvoprolića, na koje su djeca prekrivala rukama oči. Molim lijepo, 20 h.

Prije neki dan u Njemačkoj je na jedan lan party uletjela policija i rastjerala aktere zaplijenivši igre i zapečativši računala. To je bio prvi javni nastup policije nakon što je donijet zakon o zabrani igranja više desetaka PC naslova, dok je u Italiji već poodavno zabranjena prodaja 50-ak naslova za PC i PSX.

Što reći za kraj?

Prije 20-ak godina 19-godišnji je fanatični bejzbol navijač *Red Socksa* nakon izgubljenog meča svojih ljubimaca uzeo očev snajper i s vrha vodotornja gađao sve koji imaju nešto crveno na sebi. Unatoč tomu, javnost nije zabranila *Red Socksima* nastup u svojim klupskim bojama. Srećom, tada nisu postojale igre za PC, vjerujem da bi se krivac lako pronašao. Ako igranje PC igara uistinu toliko utječe na potencijalne manijake, ubojice i sl., najbolje da ih onda i zabrane. Jednako kao i iznajmljivanje i kupnju videokaseta, gledanje TV programa, crtića, čitanja stripova, šetnje uz more.. Da, što je smiješno? Ako je netko lud, čak ga i morski valovi mogu inspirirati da vas dograbi za šiju i strmoglavi niza stijene.

Riješite se žice.



Ljudi više nisu vezani za svoj telefon. Zašto bi bili za PC? Zaboravite žicu uz pomoć Logitechovog Cordless Desktop iTouch-a.



vlašteni partneri:

G SPOT	http://www.hgspot.hr	prodaja@hgspot.hr	Zagreb, 01/6637-666
IM Jurić	http://kim.inet.hr	ijuric4@zg.tel.hr	Zagreb, 01/3886-473
nalog bit	analogbit@zg.tel.hr		Zagreb 01/3776562
obit	hobit@alf.tel.hr		Rijeka, 051/336280




DIGITAL VIDEO DISC


PHILIPS
DVD